
Sólo 375 Ptas.
2,25 €
PC • PlayStation • Nintendo 64 • Game Boy Color • Dreamcast y mucho más...
Año II - Nº 11
Juegos & Cía
Regalo Póster Doble
Calendario Eurocopa 2000
¡Aúpa Selección!
Code Veronica
Resident Evil: Code Veronica
Especial
E3
Todos los juegos de los próximos meses
Test N64
Perfect Dark
Licencia para matar
Reportaje PC
EverQuest
Descubre el universo On-Line
ESPECIAL EUROCOPA 2000
¡AÚPA ESPAÑA!
• Guía de compras juegos de fútbol
• Test de las novedades de la Eurocopa
• PC Fútbol 2000 Selección Española • Uefa Euro 2000 • SWWS Euro Edition
Test DC PSX
Nightmare Creatures II
Razas de noche
Guía paso a paso
Pokémon Rojo y Azul
¡¡Captúralos a todos!!
Los mejores trucos para los juegos del momento
8 424094 810031
00011

Juegos & Cía. Nº 11

Sumario



Todos los videojuegos del mundo se dieron cita en Los Angeles.



La nueva epopeya galáctica de los creadores de «Wing Commander».



Si hace unos meses nos dicen que el juego de PSX cabe en un GBC...



El antiguo éxito de Psygnosis se queda sin decir una sola palabra... en español.



Si tu tío te pide que le visites qué haces ¿le dices que no?

Del fútbol a Los Angeles

Llega Julio con su carga de grados, con ese montón de rayos de sol que nos ponen *morenitos* mientras disfrutamos de unas merecidas vacaciones tirados en la arena de la playa.
Pero antes, tenemos que esperar a ver si, de una vez, la Selección Española nos da una alegría y gana la Eurocopa que tantos años llevamos esperando. Para celebrar este maravilloso evento os hemos preparado un reportaje con muchos juegos de fútbol, astros rutilantes y goles por la escuadra. Eso sí, como os avanzamos el mes pasado, nos dimos un garbeo por Los Angeles y vimos un montón de novedades que a lo mejor estáis ansiosos de conocer. Lo dicho, llega el *veranito* con sus cientos de horas libres... ¿no sabéis qué hacer? Pues nosotros lo tenemos tan claro que os lo vamos a contar en las siguientes páginas.

La redacción

Juegos & Cía. So...

Si los de Juegos & Cía. pudiéramos participar no pararíamos de mandar cartas hasta conseguir ese bonito balón oficial de la Eurocopa de Naciones. ¿Qué no os gusta?, bueno, hay muchos más regalos.

Pág. 87



2 Volantes Rolstick plata + Juego Motorhead Pág. 78



5 Memorias N64 256K negras Pág. 88

2 Balones oficiales de Adidas Pág. 57



15 Mochilas Colin McRae 2.0 Pág. 5



Pág. 53

rteos

5 Camisetas "Lucky Luke"

Pág. 6

5 Bolsas de deporte de Virgin

5 Juegos London Racer

Pág. 60

Pág. 85

36 Tazones "28 días"

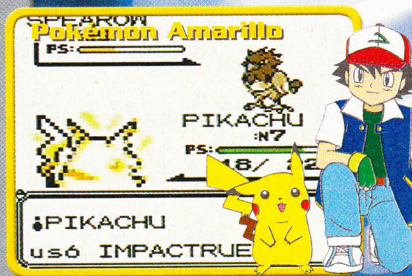
4 Juegos Barça Manager 2000 para PC y PSX

Pág. 79

1 Gravis BlackHawk Digital



El Concilio Jedi al completo sale al recreo para jugar un rato.



La tercera sopa de Pokémon ya está lista para ser consumida...



¡Cuidadito con la moza que muerde! Nintendo se viste de seda...



Menú del día baratito: carne picada de primero y postre de materia gris.



Pero cómo es posible que aún no hayan terminado con todos los zombies...



España se la juega en el Europeo de Holanda y Bélgica. ¿*Semos* favoritos?

Otras...

Parche Messiah

Virgin nos informa de que ya está disponible un nuevo parche de «Messiah». Para ser exactos el 0.2 en www.messiah.com así como en www.virgin.es y www.interplay.com. Gracias a este *patch* se actualizarán todos los modelos a las nuevas tarjetas aceleradoras y el programa funcionará de una forma mucho más estable.

Móviles jugables

Sega se ha unido a Motorola para incluir juegos en los teléfonos móviles. Bajo el *rimbombante* nombre de «Java 2 Micro Edition», esta plataforma está enfocada para aquellas personas que trabajen con el lenguje Java. De esta forma y en cuanto estos móviles estén en el mercado, podremos empezar a jugar con videojuegos Sega o de otras compañías interesadas en el proyecto.

ReVolt 2 Pocket Rockets

Acclaim tiene preparada la continuación de uno de los juegos más divertidos del año pasado. «ReVolt 2 Pocket Rockets» se basa en el *engine* de la primera parte pero mejorada hasta la extenuación. En principio, este CD está en proceso para PlayStation y no se sabe si saldrá para otra plataforma, cosa extraña si tenemos en cuenta que la primera parte fue todo un éxito en PC, Nintendo 64, Dreamcast y la propia PlayStation.

Sierra en las consolas

Inevitable Entertaiment es una compañía americana de reciente creación que cuenta con ex-programadores de Iguana –los creadores de «Turok»–. La famosa compañía Sierra, se ha hecho con sus servicios para introducirse dentro del mercado de las consolas. Actualmente no se sabe para que plataformas trabajarán pero no cabe duda de que Sierra, con ese equipo, entrará por la puerta grande.

Concurso Medievil 2

En la dirección de Internet www.playstation.es Sony ha organizado un concurso en el que se sortean 25 juegos «Medievil 2» contestando a unas sencillas preguntas donde tendremos que usar nuestros extensos conocimientos que tenemos del juego. Participar en este concurso es gratuito así que todos a conectarse a Internet... ¡y a ganar de todo!



Mundo Pokémon 2000

Nintendo, junto al Parque de Atracciones de Madrid, nos tienen preparados una sorpresa muy especial. Los amantes de todas estas mascotas o de Nintendo en general, podremos visitar un extensión total de 900 metros cuadrados en la que disfrutaremos con estas simpáticas criaturas, además de jugar a todos los cartuchos Pokémon para consolas Nintendo. Para ello, la filial española de la gran N, ha dispuesto para deguste del público un total de 40 Game Boy con «Pokémon Rojo y Azul» y la increíble cifra de 72 consolas Nintendo 64 con el «Pokémon Stadium».
La exposición Mundo Pokémon 2000 estará abierta hasta el 30 de Septiembre y contará con grandes eventos. Uno de ellos se celebrará entre los días 24 y 25 de Junio. Estamos hablando del campeonato «Pokémon Rojo y Azul» al que podréis inscribiros entre los días 1 y 23 de Junio. Así que ya os podéis dar prisa...
Los ganadores se convertirán inmediatamente en los representantes de España en la competición europea en la que se enfrentarán –a principios de septiembre– contra los vencendores de Bélgica, Francia, Irlanda, Alemania, Portugal e Inglaterra.
Daros prisa y no olvidéis decir que vais de parte de Juegos & Cía... que a lo mejor eso os trae suerte ¿no?

900 metros cuadrados para disfrute de todos los entrenadores Pokémon de Madrid... ¡Un montón de consolas nos esperan!

Pokémon hasta en la sopa. El Parque de Atracciones de Madrid estará hasta los topes, así que date prisa.

Morpheus está en la calle

FX Interactive ha puesto a la venta Morpheus por 2.995 ptas. Esta súper producción nos pone en la piel de Matthew Holmes, un explorador que se verá en un mundo que roza la vida y la muerte y los sueños y las pesadillas en pos de la búsqueda de su padre. Todo ello, lo veremos en una perspectiva en primera persona muy parecida a lo que vivimos en «Myst», «Riven» o, como en su último lanzamiento en el terreno de las aventuras gráficas, «Traitor's Gate». «Morpheus» tiene detrás cuatro años de programación y cuenta con muchos de los elementos del cine de suspense que nos meterán de lleno en su argumento. De hecho, algunos profesionales del cine han asesorado a los variados actores y a todo un equipo de informáticos sobre cómo conseguir que «Morpheus» sea toda una película interactiva. Pero lo mejor de todo, es que está totalmente traducido y doblado al castellano.


Preciosos parajes para un juego muy barato. Gracias FX Interactive...


¿El profesor loco sabe la receta secreta de la Coca Cola?


«Morpheus» se puede definir en tres palabras según sus creadores: misterio, intriga y suspense.

PlayStation en Dreamcast

En el pasado E3, la compañía responsable del emulador más controvertido de la historia presentó a *bombo y platillo* las primeras informaciones e imágenes sobre «Bleem!» para Dreamcast.
«BleemCast!» dará la posibilidad de jugar en Dreamcast con más de 400 títulos de PlayStation. Para poder emularlos todos, «BleemCast!» ha separado el programa en cuatro CD con diferentes versiones del emulador que soportan un total de 100 juegos distintos. Es decir, para jugar con «Ridge Racer Type 4» tendremos que mirar cuál de los cuatro CD lo ejecuta, cargarlo y, después, meter el juego original.
Bleem! ha tenido en cuenta que el pad de Dreamcast posee dos botones menos que el de PSX, por lo que ha puesto a la venta unos adaptadores para poder conectar los mandos originales. ¿No sería increíble jugar con el «ISS Pro Evolution» en DC?

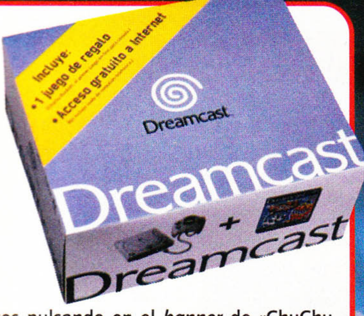
El resultado de cargar Ridge Racer Type 4 de PSX en Dreamcast es impresionante...

WTC WORLD TOURING

Codemasters tiene a punto la continuación de los famosos «TOCA Touring Car». La compañía inglesa ha hecho una limpieza completa, pero lo que no ha querido cambiar es el aire de competición, los gráficos detallados y completos y la jugabilidad a prueba de bombas y energúmenos del volante.
La *beta* que hemos podido *testear* destila buenas maneras, sobre todo por la gran cantidad de coches que serán seleccionables y por un número de circuitos que superan la media. En el mes de Julio más...



ChuChu Rocket! por la cara



La noticia por parte de Sega de regalar a todos los usuarios de Dreamcast «ChuChu Rocket», ha sido completamente inesperada. Pero queridos amigos, así es. Podemos conseguir este juego de dos formas diferentes. La primera es registrándonos en Dreamarena e incluyendo nuestros datos pulsando en el *banner* de «ChuChu Rocket!». De esta forma Sega nos lo mandará a casa por correo y sin *pagar un duro*. La segunda forma está enfocada a las personas que no tengan actualmente una Dreamcast, ya que por 39.900 ptas. compraremos la consola con el juego sin que tengamos que pagar nada más.

Por cierto, Sega tiene preparada una competición europea *on-line* de «ChuChu Rocket!». Si queréis participar, sólo tienes que entrar en Dreamarena y apuntaros.

Ya sabéis, el primer juego *on-line* nos sale por la cara. Suerte, valor y al Ratón.



Sega piensa en sus usuarios y ha tenido el detallazo de regalarnos «ChuChu Rocket!».

Ground Control



PlayStation2 tendrá una versión mejorada de «Ground Control». Uno de los juegos de estrategia más prometedores de los últimos meses, acaba de pasar a la larga lista de lanzamientos de PlayStation2 directamente desde la edición para PC. Sierra Studios quiere llevar a otro nivel lo conseguido en la plataforma favorita de Bill Gates, gracias al poder de la nueva consola de Sony. Para ello, en esta nueva versión, los ingenieros de Massive Entertaiment –que acaban de empezar a desarrollarlo–, tendremos nuevas misiones, unidades y un modo multijugador –cuando esta consola disponga de los medios suficientes–. Aún no hay fecha de salida, pero el desarrollo es oficial... así que toca esperar.

Novedades

Dreamcast

A pesar de la triste noticia del retraso de «Metropolis Street Racer», el mes de Julio viene *cargadito* de novedades: «Maken X», «Mag Force Racing», «Heroes III», «Renegade Racers», «Street Fighter Alpha 3», «Street Fighter 3 Double Impact», «Giga Wing», «Tech Romancer», «South Park Rally» y el esperado «Marvel vs Capcom 2».

Game Boy Color

La portátil de Nintendo se lleva algunos cartuchos muy variados. «F1 Racing Championship», «Titus the Fox», el renovado «International Karate», «Test Drive 6», «Rolland Garros», «Soccer Manager», «Turok 3» y «Bust a Move Millenium».

Nintendo 64

Pocos lanzamientos para Nintendo 64 en el mes de Julio. «F1 Racing Championship» y «Operation: Winback».

PC CD-ROM

Gran cantidad de novedades para uno de los meses menos *fuertecitos* del año. «Might and Magic VIII: Day of the Destroyer», «Family Game Pack 2», «Ultimate Golf», «Infestation», «Klingon Academy», «Dino Crisis», «Icewind Dale», y «WarTorn».

PlayStation

La consola de Sony tendrá buenos lanzamientos en un mes de lo más caluroso: «ECW Anarchy Rules», «Infestation», «All Star Tennis 2000», «F1 Racing Championship», «A Sangre Fría» y el impresionante «Wip3out Special Edition».



Los Autos Locos



Fijaos en el modelado de Pierre Nodoyuna...

Una de las series más divertidas que disfrutamos los, ahora, veinteañeros de este país, salta de la televisión a Dreamcast gracias a Infogrames. «Wacky Racers» contará con todos esos divertidos y locos personajes en un juego de carreras que parece... ¡¡La propia serie de televisión pero en 3D!!

Todo lo que rodea al apartado gráfico muestra un estilo muy cómico y el modelado de todo lo que aparece en la pantalla es excelente. Pierre Nodoyuna seguirá siendo el personaje más carismático con Patán como aliado. Cada coche tendrá diferentes tipos de armas y existen un montón de circuitos con sorpresas, atajos y trampas. Su salida está muy próxima así que empezar a calentar motores...

Penélope Glamour seguirá tan pija como siempre.

Velocidad con Acclaim

Acclaim parece que trabaja a dos bandas. Por un lado tenemos el divertido «Fur Fighters» para Dreamcast y por el otro no quiere perder el carro de PlayStation2.

Dos juegos de velocidad para esas dos consolas. El primero de ellos es «Ferrari 360 Challenge», un simulador que tiene a este modelo de coche como principal estrella y que quiere ponerle las cosas difíciles a Yu Suzuki y su «Ferrari 350 Challenge» para Dreamcast. El otro juego a comentar es para PlayStation. Con la licencia de la conocida compañía de motos Ducati, Acclaim prepara un impresionante arcade que tiene muy buena pinta. Esperemos que al menos podamos tomar las curvas...



¡Vaya!, mi precioso Ferrari se ha salido de la pista... ¡que me traigan otro que este no me vale!

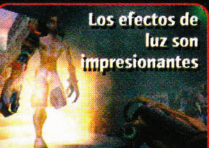


El aspecto visual parece inmejorable ¿no?

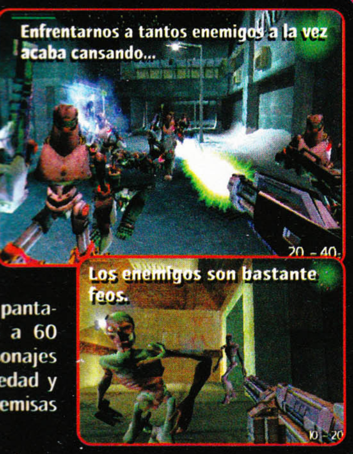
Vaya pedacho de curva entunelada tenemos delante...

TimeSplitters sólo para PlayStation2

Si «Unreal Tournament» para PlayStation2 nos parece poco, Eidos tiene preparada una bomba jugable en primera persona. De los creadores de «Goldeneye», las novedades más atractivas respecto a otros títulos llegarán en el apartado jugable. De 1 a 4 guerreros a pantalla partida, gráficos a 60 fps., diferentes personajes para dar mayor variedad y sencillez son sus premisas para cosechar éxitos.



Los efectos de luz son impresionantes



Enfrentarnos a tantos enemigos a la vez acaba cansando...

Los enemigos son bastante feos.



Bases en la pág. 90

Lo + Caliente

SpeedBall 2100 de PSX

Nos alegramos de verdad cuando nos enteramos de que los Bitmap Brothers estaban preparando una conversión para PlayStation de su clásico «Speedball 2». Uno de esos juegos sencillos que aparecieron a principios de los 90 para ordenadores personales y consolas: Amiga 500, PC y Mega Drive disfrutaron de él.



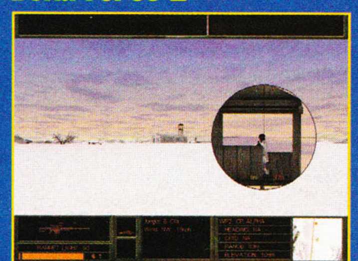
En la calle

El Imperio de las Hormigas




Friendware ya tiene a punto un original juego de estrategia en 3D que no cuenta ni con armas atómicas, ni con razas extraterrestres ni nada por el estilo. En «El Imperio de las Hormigas» administraremos todo un hormiguero que tendremos que defender y engrandecer. Completamente en castellano, «El Imperio de las Hormigas» devolverá la ilusión a los estrategas de PC cansados de tantos disparos.

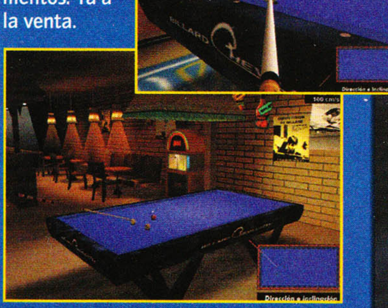
Delta Force 2



Después de un retraso inesperado de este *pedacho* de título, por fin «Delta Force 2» está disponible en las tiendas en un CD para PC. Si no conocéis el título, os estamos hablando de uno de los mejores juegos de acción 3D de comandos en el que controlamos a un grupo de fuerzas especiales del ejército americano. Si queréis más información de este juego, echad un vistazo al Test publicado en el nº 9 de Juegos & Cía.

Classic Billar

Este juego nos ofrece una simulación real del billar francés y artístico. En un completo 3D podremos jugar y hacer carambolas eligiendo todo tipo de variables como los tacos, la mesa y otro tipo de elementos. Ya a la venta.



Última hora sobre los lanzamientos de Nintendo



Aquella promoción tan interesante que lanzó Nintendo España con motivo de la puesta a la venta de «Donkey Kong 64» llega a su fin. Como todos sabéis, el cartucho incluía un Expansion Pak *–cacharrito* que aumenta la memoria de vídeo de Nintendo 64 para dar más calidad y resolución a los gráficos– necesario para poder jugar. Pero el 1 de Julio de este año finaliza una iniciativa por la que si éramos poseedores del Expansion Pak antes de adquirir «Donkey Kong 64» y nos encontrábamos con que teníamos dos, Nintendo se encargaba de cambiarnos uno de ellos por un mando de nuestro color favorito.



La promoción cambio de Nintendo termina el 1 de Julio.



«Donkey Kong 64» necesitaba más memoria para los gráficos.

Así que a correr, que quedan pocos días...

Una mala noticia –confirmada por la propia Nintendo España– es el retraso de tres de sus más esperados cartuchos para Nintendo 64: «Mario Party 2», «Excitebike 64» y «Starcraft» tenían como fecha de puesta a la venta el primer semestre del año, pero gracias al increíble éxito de ventas de «Pokémon Stadium» en Europa, Japón ha preferido retrasar esos tres juegos para reponer las unidades que el mercado está pidiendo a *voz en grito* de sus mascotas preferidas.

Así, por esta razón, «Mario Party 2», «Excitebike 64» y «Starcraft» se *largan* hasta el tercer trimestre del año. Nos queda el consuelo de que podremos seguir comprando «Pokémon Stadium» hasta que nos hartemos... ¡Ah!, por fortuna «Perfect Dark» no se verá afectado por estos retrasos.

Astérix en GBC

Infogrames prepara una bomba jugable para la consola Game Boy Color. «Astérix Search of Dogmatix» es un plataformas en el que recorremos variadísimos escenarios que van desde la Galia hasta Italia pasando por Egipto y otras famosas localizaciones. El juego –como vemos– tiene muy buena pinta y contará con una jugabilidad muy sencilla gracias a su elemental planteamiento: 30 niveles para saltar de un lado a otro y con el típico humor *made in Asterix & Cía.*



La fuerza bruta de Obelix dará muchos problemas a los romanos.

Astérix & Obelix muestran su mejor cara.

Wip3out, ¡vamos ya!

El estudio de Psygnosis en Leeds, Inglaterra, quiere despedirse de los 32 bits de Sony con el mejor «Wipeout» de todos los aparecidos. Con el nombre de «Wip3out Special Edition», Psygnosis abarca los mejores circuitos de toda la trilogía «Wipeout» pero con el mismo *engine* de «Wip3out», en un CD que es de compra obligada para todo el mundo que haya disfrutado con esta *peacho* de saga. La misma banda sonora electrónica de siempre, una jugabilidad mejorada y el rediseño de todos, todos los circuitos antiguos son sus máximas para convencernos. Su puesta a la venta está prevista para Julio de este año a un precio realmente bueno: 4.490 ptas. del ala. Así que será mejor que corramos a las tiendas, no vaya a ser que nos quedemos sin este juego musical...

Aquí podemos ver el primer circuito de «Wipeout 2097».

En las repeticiones nos podemos tomar un minuto de respiro...

PS One, la nueva PSX

Sony acaba de presentar la nueva *PS One*, una PlayStation portátil que ocupa tres veces menos que la normal y que se distribuirá en España en Otoño, un poco antes de que PlayStation 2 llegue a las tiendas. La pantalla LCD se podrá comprar a partir de primavera y la consola tendrá posibilidades *on-line* gracias a un adaptador que nos permite conectarla a un móvil. Tecnológicamente no ha cambiado nada pero su ventaja es que podremos llevarla donde queramos –apenas pesa medio kilito–.



Juegos & Cía. Sortea: 5 Bolsas de deporte de Virgin



Bases en la pág. 90



Los únicos peluches que saben coser... ¡a tiros!

Detrás de cada Fur Fighter hay un alma guerrera y aterradora capaz de todo por recuperar lo que le fue arrebatado.















Especial E3

La feria de los sueños se celebró en Los Angeles, y tras su demoledor paso han quedado algunas dudas sobre la salud de la industria de los videojuegos...



Efectivamente, la primera conclusión que podemos obtener de nuestro paso por el flamante E3 es que esto de los videojuegos ha dejado de ser un simple mercado para convertirse en una próspera industria que proporciona a sus participantes jugosos beneficios. Las compañías, después de unos salvajes movimientos empresariales que han aglutinado alrededor de una sola marca lo que antes eran varias empresas, han puesto en la parrilla de Los Angeles Convention Centre su mejor producto, sus mayores apuestas de cara al futuro.

Y si una estrella brillaba con fuerza antes de abrir las puertas, esa era, sin duda, la PlayStation 2 de Sony: las noticias que llegaban desde Japón, su éxito arrollador y el anuncio de que se verían en la feria todos los juegos que la acompañarán en su lanzamiento americano y europeo hicieron a gran parte de la prensa allí reunida frotarse las manos de alegría. La PS2 dejaba de formar parte de nuestros mejores sueños y aterrizaba ante nuestros sorprendidos ojos. Eso sí, mientras, la hermana pequeña del imperio Sony, miraba de refilón a un gigante con pocas novedades en el bolsillo: sólo las justas.

Mientras tanto, el PC sigue fiel a sus principios de mostrar títulos que, un año tras otro, se retrasan con una puntualidad casi británica. Eso sí, su presencia en los ordenadores de la feria es la prueba fehaciente de que algún día –no sabemos si cercano– llegarán.

A pesar de las disputas mantenidas con los compañeros de la revista Micromanía, la chiquita de la derecha fue la mejor de todo el E3...

Dreamcast venía con la aureola de ser la consola más avanzada a este lado del Pacífico y sus buenas cifras de ventas en EE.UU. presagiaban un desembarco en toda regla por parte del gigante japonés. Además, su vinculación con el mundo de internet sirvió para presentar los primeros lanzamientos *multiplayer*.

Nintendo, sin embargo, lo tiene claro: le da igual lo que hagan los demás, su manera de hacer las cosas es diferente y prueba de ello es que el año 99 fue la compañía que copó con siete de sus cartuchos el Top 10 de ventas en los Estados Unidos.

Lo que vimos a partir del día 11 forma parte de una sensación que a muchos de los que allí estuvimos nos embargó: el negocio es el negocio y las interminables sagas deportivas, los pastiches basados en éxitos que se reproducen a una velocidad de vértigo están inundando, cada vez más, las saturadas estanterías de medio mundo. Éxito no es sinónimo de calidad, trabajo y dedicación no es sinónimo de ventas aseguradas y cada vez más, las compañías tienden a explotar sin compasión los nombres que funcionan. Prueba de ello es que compañías como Disney se inventan a nuevos Dálmatas con tal de hacer videojuegos, las películas ya no son sufuciente y ahora nos enteramos –vía LucasArts– de que en el Episodio I de Star Wars había más personajes y aventuras de las que parecía...

¡Bienvenidos al circo de los videojuegos, al espectáculo de las licencias y al poder de la publicidad, en la misma cuna donde se fabrican los cinematográficos sueños –buenos y malos– de toda la Humanidad desde hace más de 100 años!

En definitiva, ¡bienvenidos a la industria!

José Luis



Más de 2.400 juegos y cientos de periféricos fueron presentados oficialmente en esta nueva edición del E3.

Homeworld Cataclysm
Sierra Studios • Estrategia • 2000



Más de lo mismo, pero está tan bien hecho y tiene tanta originalidad que... ¡volverá a arrasar, seguro!

Dino Crisis
Capcom • Aventura gráfica • 2000



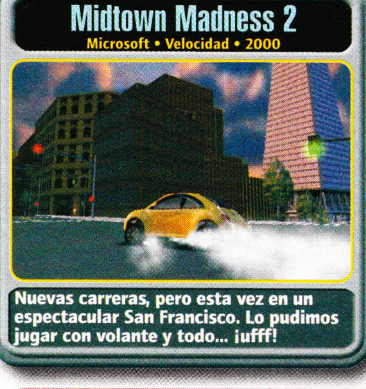
Un extraño *olorcillo* a conversión directa de PSX –¿con emulador y todo?– que gustará a los incondicionales...

Ground Control
Sierra Studios • Estrategia • 2000

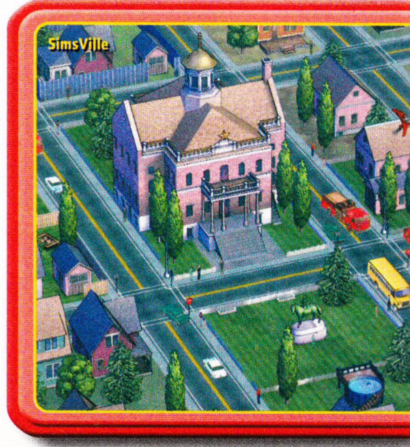


Si no el más original en su género, sí es el más perfecto técnicamente de cuantos vimos en la feria...

Midtown Madness 2
Microsoft • Velocidad • 2000



Nuevas carreras, pero esta vez en un espectacular San Francisco. Lo pudimos jugar con volante y todo... ¡ufff!



Más alto, más rápido, más fuerte...

La legendaria frase que algunos sabios utilizaron para definir el espíritu que debía reinar en los Juegos Olímpicos sirve para mostrar la situación del PC. Y es que lo de las tarjetas gráficas empieza a *clamar al cielo*: Voodoo 4 y 5, GeForce 2... ¿para qué correr tanto?

Al margen de los esperados nuevos retrasos de títulos como «Warcraft III», «Vampire», «Max Paine» o el *hispanodesaparecido* «Blade» quedó claro el malestar de muchos programadores que ven en la continua evolución del hardware un obstáculo para crear más y mejores juegos. Y es que no hay que olvidar que el tiempo medio de desarrollo de un programa puede rondar los dos años. Tiempo suficiente para dejar *a la altura del betún* el hardware utilizado para su desarrollo.

De todos modos, en la feria pudimos comprobar que algunas compañías no quieren caer en la rutina de programar un clon tras otro y trabajan por crear videojuegos, cuando menos, artesanales. Entre los destacados de la feria debemos recordar «Giants Citizen Kabuto», «Sacrifice», «Icewind Dale», «Dungeon Siege», «Loose Cannon», «Munch Odysee», «Myst III», «Oni» o «Alone in the Dark The New Nightmare».

Lo mejor de todo fue ver que los juegos *on-line* gozan de muy buena salud y son cada vez más las compañías que habilitan servidores para jugar contra el resto del mundo: «Ultima Online 2», «Anarchy Online» o «Everquest» son un claro ejemplo del éxito que están cosechando. Eso sí, géneros clásicos como los simuladores de vuelo salieron *muy perjudicados* del evento.

SW Super Bombad Racing

LucasArts • ¿Velocidad? • 2000

Experimento Star Wars para los más jóvenes con carreras de vainas a la medida de sus cabezones protagonistas.

Star Wars Obi Wan

LucasArts • Aventura/Acción • 2000



Arcade 3D al más puro estilo «Jedi Knight» con numerosas mejoras gráficas. Le vimos muy verde...

Escape from Monkey Island

LucasArts • Aventura gráfica • 2000



La cuarta parte de la saga de aventuras gráficas vuelve con más humor y un apartado gráfico precioso. ¡Y lo pudimos jugar!

Return to Castle Wolfenstein

id Software • Arcade 3D • 2000



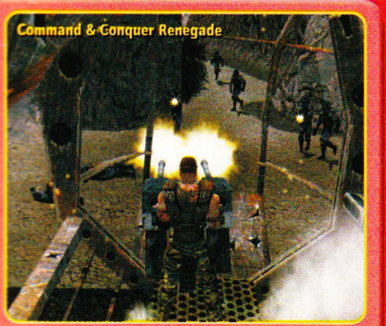
Reinterpretación del clásico de PC pero con todo el poder 3D de las tarjetas actuales. Promete maravillas...

Command & Conquer

Westwood Studios • Varios • 2000



Command & Conquer Red Alert 2

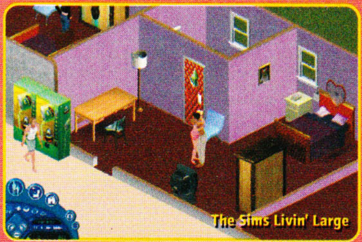


Command & Conquer Renegade

Dos lanzamientos de la saga estratégica por excelencia pudimos disfrutar en el pasado E3. Uno con pinta de salvajada 3D que ha vuelto a retrasarse y que cambia por completo la imagen que teníamos de los *command and conquer*. «C&C Red Alert 2» mejora el aspecto gráfico pero se ciñe al desarrollo del juego anterior.

Más de Los Sims

Maxis • Sim de vida • 2000



The Sims Livin' Large

El «Gran Hermano» de los videojuegos tiene un *pack* de expansión para «Los Sims» y un juego nuevo con gestor de barrios enteros.

Vampire the Masquerade Redemption

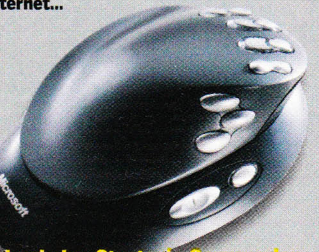
Activision • Aventura gráfica • 2000



Con un nuevo retraso a sus espaldas, no fuimos capaces de encontrarlo en el *stand*. A pesar de todo, Activision dice que lo presento ¿?

Periféricos

En el E3 los periféricos dieron algunas vueltas a ideas ya vistas. Únicamente algunas compañías osaron presentar inventos de cierta originalidad, sobre todo aquellos específicos de algún género o que aprovechaba *el tema* de internet...



Sidewinder Strategic Commander

Ideado para abarcar en el menor espacio posible todos los botones que requieren ser controlados en un juego de estrategia. Absolutamente programable.



Sidewinder Game Voice

Original dispositivo que pudimos probar y que permite hablar en tiempo real con otros jugadores cuando estamos conectados a internet.

Sidewinder Force Feedback 2



El legendario joystick de Microsoft que incorporaba efectos de fuerza, varios ejes de control y numerosos botones tiene un nuevo diseño. Muy bueno.

Prototipos



DVD Player

Efectivamente, Sega no perdió el tiempo y nos presentó el prototipo de lector DVD para DC. Pero una duda nos asalta ¿volvemos a las andadas del Mega CD & Cía.? ¿O es que el DVD lo van a regalar?



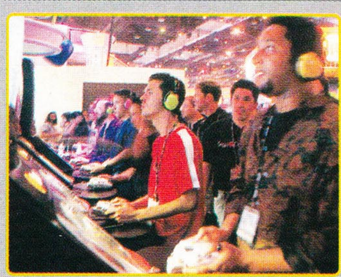
Reproductor MP3

Descargas de internet música, la pasas al MP3 player y andando, al colegio o el trabajo. Buena idea ¿no?



Cámara digital de Dreamcast

Vídeo conferencia, cámara de fotos digital y todo sin instalaciones costosas. ¿Llegará a España?



Dreamcall

El aparato más original que pudimos probar: unos cascos con micrófono incorporado para hablar con otros jugadores en partidas *on-line* y... ¡PARA LLAMAR POR TELÉFONO A MAMÁ!



Dreamcast

Vencedor del combate por puntos

Es extraño, pero antes de la feria, Sega parecía ser el *sparring* perfecto para escenificar la famosa secuencia del tren llamado Sony que se lleva por delante un autobús lleno de estudiantes. Sin embargo, una vez abiertas las puertas el 11 de Mayo quedó muy claro que la apuesta de Sega es, cuando menos, lógica, recta y hasta coherente.

Lo de Dreamcast e internet va en serio. Allí, en vivo, pudimos ver cómo dos jugadores, uno en Los Angeles y otro en San Francisco, se echaban un partidito al «NBA 2K1». También, asistimos a las partidas multijugador con «Quake III Arena» y se presentaron otras maravillas que, bien basadas en licencias recreativas, o en desarrollos de equipos propios, dejaban con la boca abierta a todos los asistentes. Y es que si antes de la feria nos dicen que el *chiringuito* de Sega iba a estar más concurrido que el de Sony... bueno, imagináis lo que hubiéramos dicho, ¿no? El caso es que no solo Sega puso juegos en la feria para Dreamcast. Todas las compañías que asistieron –salvo Electronic Arts– dejaron en nuestras manos lanzamientos para dar y tomar y, lo más importante, todos tenían una pinta excelente. Seguíamos notando el salto tecnológico dado por Sega y, tal vez lo más importante, es que las mayores sagas del videojuego empezaban a asomarse. Por cierto, *jolín* con el «Colin McRae 2.0».

18 Wheller
Sega • Velocidad • 2000



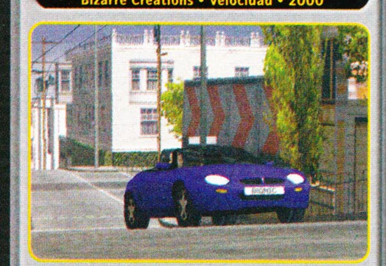
Una nueva recreativa y con una pinta salvaje. Camiones grandísimos y carreteras plagadas de obstáculos a lo «Crazy Taxi».

Jedi Power Battles
LucasArts • Arcade 3D • 2000



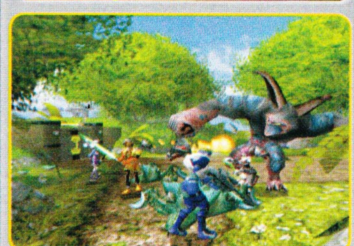
Sintomático fue encontrarnos con este lanzamiento. Y es que LucasArts parece decidida a apostar por DC. ¿Qué raro?

Metropolis Street Racer
Bizarre Creations • Velocidad • 2000



Aunque ya lo pudimos jugar tiempo atrás, en el E3 lo hicimos con una versión casi terminada. Se confirmaron las espectativas...

Phantasy Star Online
Sega • RPG on-line • 2000



Allí pudimos ver –que no jugar– el primer lanzamiento exclusivo para internet. Falta ver si en España podremos jugarlo...

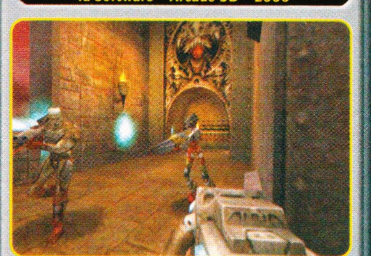
Space Channel 5
Sega • Arcade musical • 2000





La última creación de Tetsuya Mizuguchi –creador de «Sega Rally»– nos dejó *boquiabiertos* por su extremada originalidad y nivel de *enchusque*. También hablamos con él y nos dijo que "el apartado técnico y gráfico debe estar al servicio de la idea". Razón no le falta.

Quake III Arena
id Software • Arcade 3D • 2000



Simplemente EXACTO a la versión PC. Opciones de red, nuevos mapas y toda la jugabilidad del original.

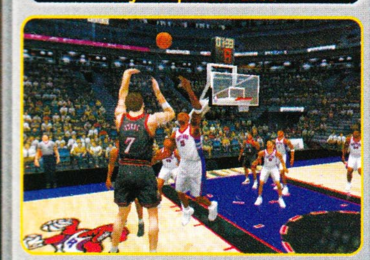



Samba de Amigo
Sega • Arcade musical • 2000



Una locura hecha videojuego. Además jugamos con las maracas oficiales y el *despiporre* fue total. ¡POSE!

Sega NBA 2K1
Sega • Deportivo • 2000



Muy parecido a la versión 2K salvo que han incluído todas las opciones *on-line* que el original no tenía. Nada más.

Time Stalkers
Sega • Aventura gráfica • 1999



De los creadores del legendario «Land Stalker», este nuevo RPG viene cargado de bonitos efectos 3D...

Virtua Tennis
Sega • Deportivo • 2000



Fue una de las estrellas de la feria porque técnica y jugablemente no tiene rival en plataforma alguna. ¡Impresionante!

Ferrari 350 Challenge
Acclaim • Velocidad • 2000



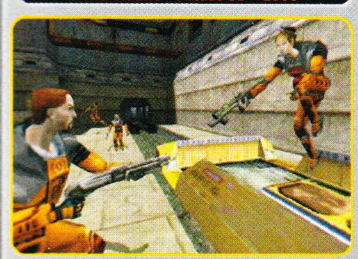
La joya de Yu Suzuki desfiló por algunas consolas de la feria y, la verdad, es que comparándola con la recreativa –había una al lado– eran como dos gotas de agua. Es de suponer que al ejecutarse en una sola pantalla la conversión ha sido más sencilla...

Jet Set Radio
Sega • Arcade 3D • 2000



Este medio simulador de gamberro es un poco raro: por un lado parece un juego 2D, pero después descubrimos que es 3D.

Half-Life
Sierra Studios • Arcade 3D • 2000



El salto de Havas a las consolas huele a lanzamientos de PC. Esta maravilla no parecía ser muy diferente al original.

Evolution 2
Ubi Soft. • RPG • 2000



Esta obra de arte hecha videojuego será lanzada en breve, solo nos falta saber si hablará Español.

Shenmue
Sega • Aventura gráfica • 2000





Yu Suzuki, el padre de la critura –que ya habla inglés– se paseó por la feria. ¡Lástima que en España no lo traduzcan!



Seaman
Sega • Simulador • 2000

Un pez con cara de hombre, una especie de pecera y hasta una edición de DC propia. ¿?



Bastante repelente de aspecto, este simulador de vida nos ofrece la oportunidad de hacer evolucionar especies.

Rumores

Munch' Oddyssee
Durante la feria corrió el persistente rumor de que la compañía responsable de la versión PS2 estaba hasta el gorro de las dificultades que le estaba provocando a nivel gráfico. Llegando incluso a anunciar su cancelación para empezar a trabajar en una adaptación a XBox.

¿PSX Portátil?
Es sólo una especulación, pero de Japón llegó la idea de que Sony podía estar desarrollando un sistema de juego portátil que se valiera del *hardware* de PlayStation.

Starcraft 2
Blizzard no ha dicho nada, pero aumentan las posibilidades de que anuncien en breve el desarrollo de la segunda parte de este clásico de la estrategia.

Los masocas de Hideo
El responsable del maravilloso «Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty», Hideo Kojima, está convencido de que sus programadores son masoquistas. Y es que ante la crudeza que supone programar el *hardware* de PS2 se crecen buscando soluciones que, aunque costosas, son muchísimo más espectaculares.

Más Resident Evil
Capcom no dijo nada, pero se oyen tambores de guerra con nombre de «Resident Evil 4» para PS2. El protagonista sería un tal Mark Halten que volvería a Racoon City para obtener información de G-Virus.

King of Fighters 3D
Cada vez son más las voces que hablan de la decisión que ha tomado SNK de hacer un juego 3D para la placa Naomi de la saga «King of Fighter». Y es que últimamente estas dos compañías se llevan muy bien gracias a Dreamcast y Neo Geo Pocket...

Soul Calibur II
Naomi verá próximamente la segunda parte del clásico de lucha. Aunque Namco no ha comentado nada, parece seguro que el lanzamiento seguirá el camino de los recreativos primero, y el de Dreamcast después.

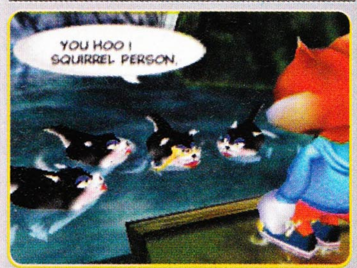
Más de Capcom
También se oyeron tambores de guerra acerca de «Dino Crisis» y «Resident Evil 3 Nemesis» para Dreamcast. A pesar de que verán la luz antes para PC, personas cercanas a la compañía afirmaron que ambos títulos tienen tantas posibilidades de salir como de quedar olvidados para siempre. ¡Vamos, que ni lo uno, ni lo otro!

El vestuario manda



Banjo-Tatooie

Nueva maravilla de Rare que incorpora personajes inéditos. De lo mejor que pudimos jugar en la feria...



Conker's Bad Fur Day

Rareza de Nintendo que se salta sus máximas éticas en pos del mercado: orina, borracheras y otras lindezas...



Kirby 64

Maravilloso plataformas 3D que mantiene el espíritu del original de NES y GB. Sublime y espectacular...



Mario Tennis

Otra de *todos a una* con personajes de la factoría. Jugable y bonito como pocos, será un éxito rotundo...



Zelda-Majora's Mask

La continuación del Ocarina of Time presume de ser mejor aunque su *motor* gráfico es igualito. Más aventuras y un elaborado argumento fantástico...

Ver, oír, callar y... Pokémon

Quien no conozca a Nintendo que la compre. Como siempre ha ocurrido desde que existe esto de los videojuegos, la compañía japonesa ha dado un nuevo *Master* de cómo comportarse en un mercado de competencia feroz.

Cierto es que su Game Boy reina en solitario en el segmento de las consolas portátiles y que la licencia Pokémon le está devolviendo –en cifras contantes y sonantes– el primer puesto en ganancias, pero también su manera de trabajar merece un premio. En el E3 no enseñó nada de su Dolphin, sólo dijo que el chip Intel estaba terminado, y sobre Game Boy Advance anunciaron que la máquina ya estaba terminada. ¿Existe? –nos preguntamos atónitos en la rueda de prensa que organizaron al margen de la feria–, pues parece que sí, pero en un gesto de sabiduría debieron pensar "¿para qué vamos a enseñar nada si somos los reyes del mambo portátil y no tenemos prisa?".

Lo demás ya lo conocéis: apuesta definitiva por los personajes de siempre, *Pokémon Power Forever!* y unos lanzamientos de calidad contrastada y fuera de toda duda. Desgraciadamente, quedó claro que las demás compañías *pasan* cada vez más del tema Nintendo 64 y salvo las americanas sagas deportivas o alguna licencia perdida que otra, lo bueno del catálogo lo sigue poniendo *la casa madre*.



Dinosaur Planet
Rare/Nintendo • Aventura gráfica • 2000



¿Os imagináis que los dinosaurios hubieran sobrevivido y su inteligencia evolucionado como la del hombre?

Mickey's Speedway USA
Nintendo • Velocidad • 2000



Una especie de «Mario Kart 64» pero con los personajes Disney pululando en pantalla. Éxito seguro...

Indiana Jones and the Infernal Machine
LucasArts • Aventura gráfica • 2000



Conversión del juego de PC pero que tiene en Nintendo 64 mejor pinta. Divertido, largo y muy peliculero.

Eternal Darkness
Rare/Nintendo • Aventura gráfica • 2000

Apuesta decidida por los juegos para adultos –o menos niños– que tiene magias, hechizos y malos de fantasía.

Perfect Dark
Rare/Nintendo • Aventura 3D • 2000



En un acto que tuvo lugar en un céntrico hotel de Los Angeles, Nintendo presentó a la escultural modelo que da vida a Joanna...

El juego que este mes comentamos tuvo una presentación *a lo bestia* con modelo escultural y anuncios de televisión impactantes. El acto tuvo lugar al margen de la feria, el miércoles 10 de Mayo...

Excitebike 64
Nintendo • Deportivo • 2000



El clásico de NES –que no se reconocería ni en broma– vuelve con un extraño tacto de vencedor nato. ¡Es divertidísimo!



Cannon Fodder
Codemasters • Estrategia • 2000



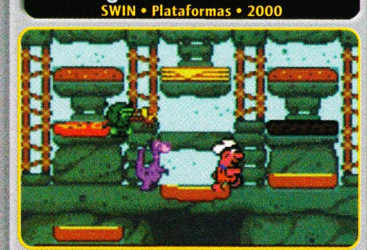
Sencillo, elemental, básico pero extremadamente divertido el juego que ideara Sensible Software años ha. ¡Yupi!

Donkey Kong Country
Rare/Nintendo • Plataformas • 2000



¿Como dice?, ¿que Nintendo ha comprimido el cartucho de Super Nintendo en GBC? Esto sí que puede ser la bomba...

Burgertime in Bedrock
SWIN • Plataformas • 2000



El viejo juego de Sega, «Burger Time», sufre un lavado de cara muy original con personajes famosos y todo...

Zelda Mystical Seed
Nintendo • Aventura gráfica • 2000



Nintendo ha esperado su tiempo y vuelve con la aventuras de Link. Mágicas, infinitas, eternas y muy jugables...

Crystalis
Nintendo • RPG • 2000



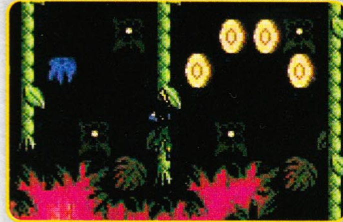
Aventura clásica *en plan* Zelda que tiene sus aficionados incondicionales de la versión NES. Nintendo siempre acierta...

Shark MX
Accesorio internet • 2000

¿Sorprendente?, ¿alucinante?... el caso es que con este aparatito podemos conectar nuestra Game Boy Color –o Pocket– a internet y tener acceso a correo electrónico. De esta forma podemos utilizar la consola como un ordenador de mano para llevar la agenda, las citas o lo que queramos. ¡Ya no tienes excusas!

En Buca de El Dorado
Ubi Soft. • Arcade • 2000



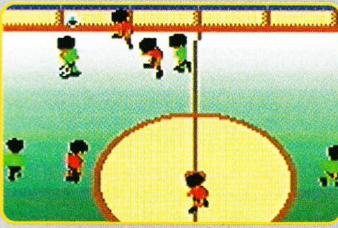


Basado en la película de la productora de Spielberg, tiene unos gráficos bonitos y acción típica del género...

The Little Mermaid 2
Nintendo • Pinball • 2000

Extraña mezcla de película y pinball que Nintendo pone en nuestras manos. ¿La Sirenita dará a la bola con la aleta?

Pocket Soccer
Nintendo • Deportivo • 2000



Fútbol fantástico y con poco rigor pero que está muy bien hecho para lo que fue pensado. ¿Una partidita en el bus?

Perfect Dark
Rare/Nintendo • Aventura gráfica • 2000

Superproducción que basa su desarrollo en el mismo personaje que la versión N64. ¿Será mejor que «Metal Gear Solid»?...

Inspector Gadget
Ubi Soft. • Plataformas • 2000



Desarrollo típico de GB pero con el colorido y bromas de un personaje legendario. Será divertido...

Pokemon Power!

Nintendo se lía la manta a la cabeza y se vuelca con la licencia que más beneficios le está dando –ya quisieran los demás tamaño negocio– y nos muestra un *stand* presidido por... ¡PIKACHU! A pesar de todo, la gran N tiene la *vergüenza torera* de programar cartuchos buenos, divertidos y que respetan el espíritu original.

Pokémon en Game Boy Color



Pokémon Gold / Pokémon Silver

Lavado de cara de las Ediciones Roja, Azul y Amarilla que cuentan con el privilegio de estar a todo color. Más especies de Pokémon y compatibilidad total con los cartuchos anteriores. A España llegarán en el 2001...

Pokémon Trading Card Game

Con 18 cartas diseñadas en exclusiva para este cartucho, «Pokémon Trading Card» es un buen método para buscar cartas y combatir a los mejores entrenadores. Puedes imprimir tus *trading-card* con la Game Boy Printer.

Pokémon en Nintendo 64



Hey You, Pikachu!

Original título que viene de fábrica con un micrófono que podemos conectar a la consola. A base de gritarle, Pikachu obedecerá nuestras órdenes.



Pokémon Puzzle League

Típico juego de habilidad estilo «Tetris» que cuenta con los personajes de la serie: poderes, ataques, Pokémon y acción, mucha acción.

Pokémon Stadium



Conocido por todos por su arrollador éxito, este cartucho que podemos disfrutar en nuestro país en un perfecto castellano está empezando a romper records. Y es que sus luchas son tan reales y parecidas a la serie que es normal el histerismo por conseguirlo. ¿Habrá segunda parte de este *super-hit*?

Lo mejor

Metal Gear Solid 2

Las horas en punto frente al *stand* de Konami fue la cita obligada para todo aquel que quisiera presumir de haber estado en el E3 2000. El vídeo era, simplemente, IMPRESIONANTE. *Ná más...*



Colin McRae 2.0 en DC

Codemasters enseñó una *beta* al 20% para Dreamcast que tenía una pinta brutal: suavidad de movimientos, control y unos gráficos de ensueño.

Juego on-line

Las compañías están apostando sobre seguro y el futuro de los videojuegos empieza a tomar un aire *on-line* casi exclusivo. Además, las nuevas consolas como Dreamcast y XBox nacen con opciones de internet. Cuando el río suena...

Lo peor

2001: odiseas deportivas

Interminables e insoportables las continuaciones de los respectivos FIFA, NBC, NHL, NBA, WLB, WLS, SPQR y demás monsergas deportivas que cambian lo justo –por decir algo– y que un año tras otro se dan cita sin descanso.

Metal Gear Solid en PC

Echamos unas partidas a la versión PC de «Metal Gear Solid» y nos asustamos bastante: habían cogido un emulador por un lado, el CD de *play* por otro y... ¡ala!, a jugar chavalitos que acelerado Snake parece mejor de lo que es.

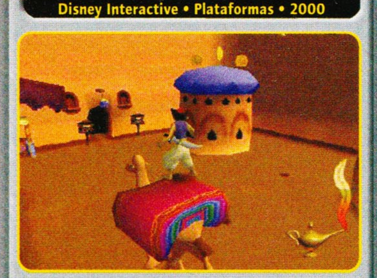
Nintendo y los adultos

O se pasa o no llega. De un puritanismo casi integrista se han ido al otro extremo. Y es que lo de presentar lanzamientos para niños, adolescentes y adultos ha rayado en lo absurdo. Pero lo peor no es esa política –llega tarde–, sino que han optado por materializarla de la forma menos decorosa con un cartucho –«Conker's Bad Fur Day»– donde el protagonista, entre otras lindezas y después de pillarse una *cogorza descomunal*, orina a sus enemigos sin compasión. ¿Alguien lo entiende?

Las sombras de PS2

Los juegos que vimos no convencieron a nadie, es una máquina difícil de programar y la estrategia *on-line* no existe. Sólo sabemos que es MUY compatible con PSX.

Aladdin 2
Disney Interactive • Plataformas • 2000



Algo se debió dejar Aladdin en su anterior aventura para volver a la ciudad que le vio obtener sus mayores éxitos.

Chase the Express
SCEI • Aventura 3D • 2000

Parecido al exitoso «Syphon Filter», este gran juego tiene buenas y variadas fases. Puede ser un digno sucesor de «MGS».

La consola que todo el

Con esa elemental premisa Sony mantiene la cantidad de lanzamientos para su máquina arropada por un buen puñado de productoras que creen ciegamente en las poderosas cifras de consolas vendidas. Infogrames con su «Alone in the Dark» se erigió hasta la posición de honor entre todo lo visto para PSX: tiene unos efectos de luz increíbles, un argumento de fábula y todo el miedo que caracterizó a la saga a pricipios de los noventa. Pero lo que quedó claro es que la mayoría de lanzamientos para PlayStation no profundiban en el *hardware* de Sony. Es como si todas las compañías hubieran acordado que explotarla más es imposible. Y producto de esta sensación es la presencia de clónicos exactos a las primeras partes o a otros títulos de éxito: «Driver 2», «Spyro 3», los «Army Men» de turno, más arcades de lucha *made in* Capcom o una nueva aventura llamada «Dino Crisis 2». Todo igual. Quizás lo más destacado de los lanzamientos de Sony fue un original juego

Destruction Derby Raw
Psygnosis • Consucción • 2000



Chatarra de primera para un juego que redondea la faena de dos partes anteriores algo discutidas. Muy divertido.

Formula 1 2000
Psygnosis • Velocidad • 2000



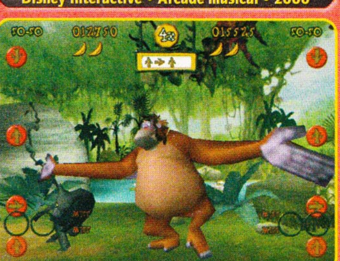
Entrega habitual de todos los años que no falta a su cita de realismo, diversión y virtuosismo gráfico. El mejor...

The Legend of Dragoon
SCEI • RPG • 2000



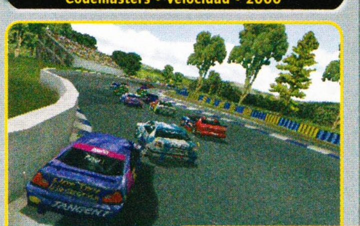
Epopeya jugable al más puro estilo «Final Fantasy» pero con el sello de calidad de Sony. Ha necesitado tres años de trabajo.

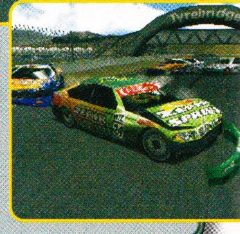
The Jungle Book
Disney Interactive • Arcade musical • 2000



Juego músical al más puro estilo «Beatmania» pero con un detalle muy original. Y es que viene de serie con una alfombrilla sobre la que podemos bailar las canciones que aparecen durante la partida. Ya sabéis: hay que pulsar el botón cuando nos lo pida Mowgly...

WTC WRC y WTC WTC
Codemasters • Velocidad • 2000





Los herederos directos de la saga «TOCA» cambian de nombre pero no de diversión: espectacular gráficamente y divertidísimos...

mundo tiene

de habilidad llamado «Fantavision»: idea sencilla, gráficos elementales pero toda la diversión del mundo... y alguna más. No es que fuera *para morirse*, pero entre tanto *dejà vu* se agradecía un intento por abrir nuevos caminos –si es que eso es posible a estas alturas–.
A pesar de presentar a bombo y platillo su nueva PS2, Sony no se olvida de los millones de usuarios que le han otorgado en los últimos años la supremacía del segmento de las consolas. Es la más grande y se nota en sus movimientos...

Final Fantasy IX

Square Soft. • RPG • 2001

Nuevos escenarios, *intros* maravillosas e inéditos personajes que acompañarán a Squall en su particular epopeya... Además, Square Soft anunció las versiones X y XI de la saga para PS2. Esta última tendrá, por lo visto, opciones *on-line*, a pesar de que Sony no distribuirá módem alguno con la consola.

Alone in the Dark

Infogrames • Aventura • 2000



La saga de miedo por excelencia vuelve con un desarrollo impresionante. ¡Parece mentira lo que han logrado hacer!

Dino Crisis 2

Capcom • Aventura • 2000



Continuación casi seguida en argumento y *motor* gráfico a la primera parte. Es igualito que el anterior... más de lo mismo.

Rayman 2

Ubi Soft. • Plataformas • 2000

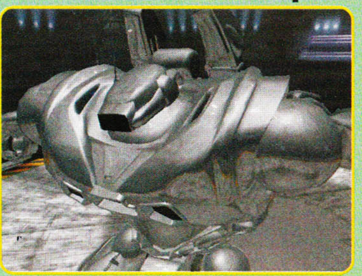


¡Ya nos parecía extraño que este singular héroe no asomara sus extremidades por la plataforma de Sony!

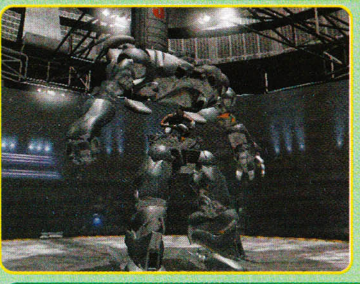
XBOX es una realidad

En una presentación exclusiva a la que pudimos acceder en el E3, Microsoft nos mostró todo el poder de una consola que, según dice, solo está al 10% de su potencia final. Desde luego, si esto es verdad, ya pueden empezar a temblar sus competidores.
El caso es que todas las pantallas que publicamos meses atrás pertenecen a *demos* que la máquina genera en tiempo real. Sólo os podemos decir que cuando salimos de la pequeña habitación –donde no nos dejaron sacar fotografías– no dábamos crédito a lo que habíamos visto. Por el momento, Microsoft ha empezado a distribuir los *kits* de desarrollo de la XBox. Y por las pruebas visuales la cosa es... ¡alucinante!

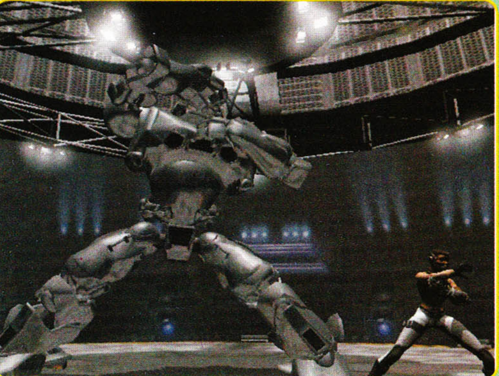
Demo en tiempo real de Two to Tango



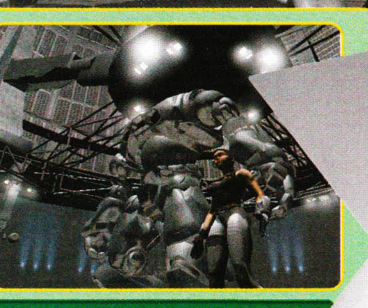
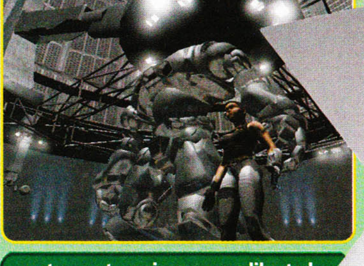

Ante nuestros ojos, el responsable de la presentación comenzó a rotar la cámara alrededor del robot, a la vez que éste se movía reflejando en su cuerpo con una perfección impresionante todo el entorno. En un momento dado, paró la secuencia...




... pulsó un botón y salió del interior del robot la chica. Los dos, en una perfecta coreografía, empezaron a bailar mientras el responsable de la presentación movía el punto de vista a nuestro antojo. Todo el entorno se deslizaba por la pantalla con una suavidad insultante... ¡parecía un *render* en tiempo real!




Pero lo realmente apoteósico llegó con las sombras de la chica: cada parte de su cuerpo provocaba sombras que eran aplicadas sobre las piernas, brazos, torso y cuello. XBox no se conformaba con reflejar en el suelo la sombra del personaje. Estas imágenes, que muchos tildaron de *intros* renderizadas previamente, se mostraron...


... ante nuestros ojos con una libertad de movimientos completa. Pero lo mejor de todo es que según Microsoft la máquina sólo está al 10%. ¿Nos lo creemos?

La apuesta más arriesgada de Sony

Llegamos al tema estrella, en teoría, de esta feria: la nueva máquina de Sony, su flamante y exitosa PS2 llegaba a tierras americanas con fecha de salida y un montón de compañías anunciando lanzamientos para los próximos meses.

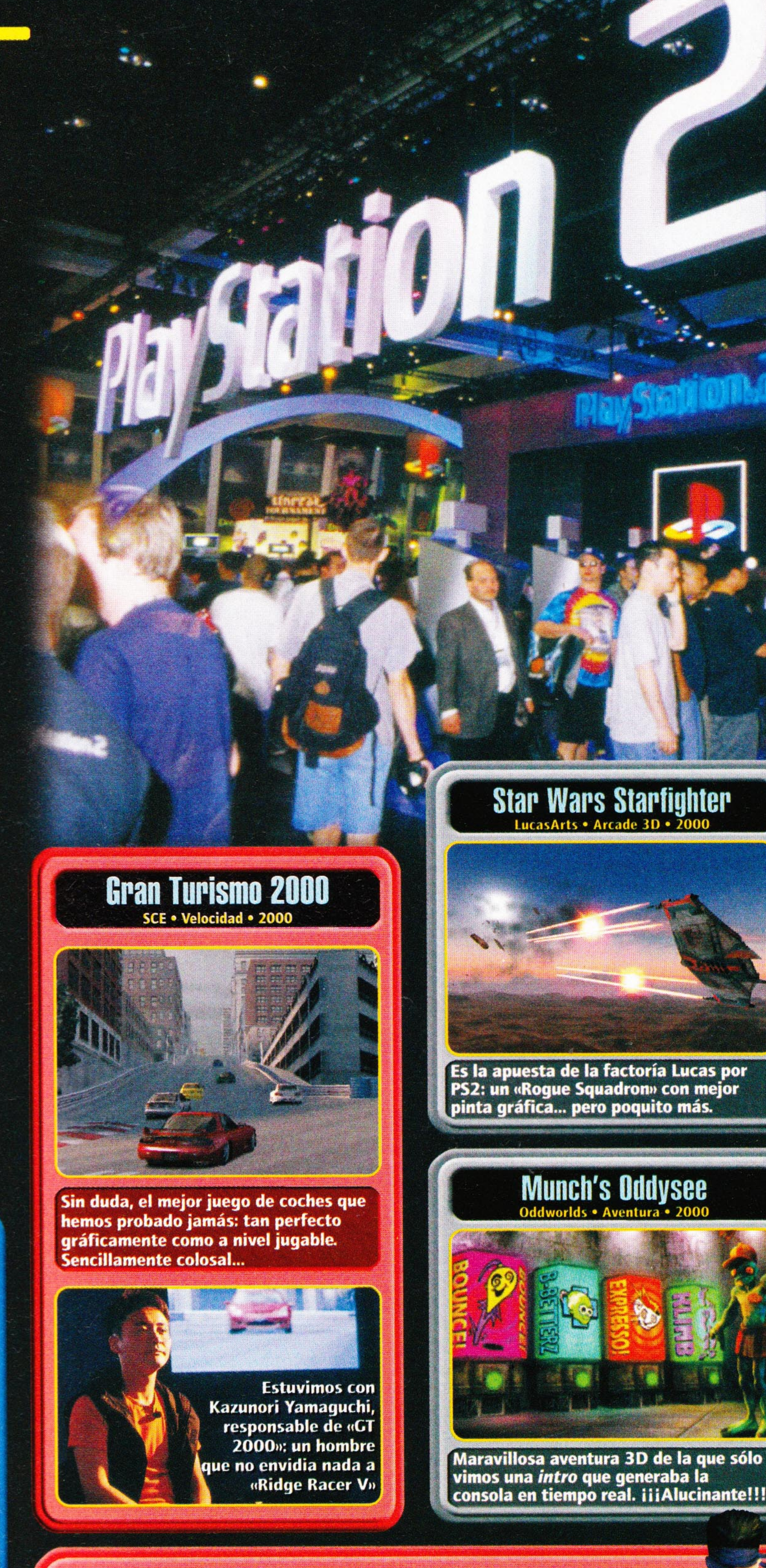


A pesar de anunciar en su *stand* –bajo el nombre «Unreal Tournament»– *partidas multijugador en red* (Network Multiplayer Game) allí no pudimos luchar contra más enemigo que la consola...

Antes de abrir sus puertas, los alrededores del E3 se engalanaban con infinidad de anuncios donde se ponía en evidencia la política que la compañía líder del sector va a seguir: PS2 es COMPATIBLE con PlayStation y ya está. Luego, como en un segundo plano, aparecen sus primeros lanzamientos y esa otra utilidad doméstica como vídeo DVD.

Pero a medida que avanzaba la feria, el gran circo de PS2 fue deshinchándose hasta quedar completamente marginado: del *stand* de Sony hubo una peregrinación de público a destinos más cercanos como Nintendo y... Sega.

Solamente los lanzamientos japoneses –con «Gran Turismo 2000» a la cabeza y los «Tekken Tag Tournament» y «Ridge Racer V»– parecen destinados a mantener la esperanza en los primeros meses americanos y europeos de la consola. También quedó patente la dificultad de programar la máquina ya que algunas compañías se quejaron amargamente de la cantidad de tiempo que hay que emplear para acceder a sus portentosas cualidades técnicas. Sólo Konami con su «Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty» ofreció a los asistentes esa dosis de fe que todos buscábamos y que se vio mermada por un sin fin de títulos que, a simple vista, parecían de PlayStation... Pero hubo otro hecho realmente extraño: en la presentación de PS2 que se celebró en los estudios de Sony en Hollywood, todas las consolas estaban ejecutando juegos de PlayStation –salvo tres máquinas con un «Gran turismo 2000», un «Ridge Racer V» y un «Tekken Tag Tournament»–. ¿Con PS2 sólo vamos a obtener compatibilidad con PSX y vídeo DVD?





Wipeout Fusion
Psygnosis • Velocidad • 2000



Sólo pudimos ver un vídeo con algunos circuitos renderizados. Desde luego, tenía una pinta espectacular...

Gran Turismo 2000
SCE • Velocidad • 2000

Sin duda, el mejor juego de coches que hemos probado jamás: tan perfecto gráficamente como a nivel jugable. Sencillamente colosal...

Estuvimos con Kazunori Yamaguchi, responsable de «GT 2000»; un hombre que no envidia nada a «Ridge Racer V»

Star Wars Starfighter
LucasArts • Arcade 3D • 2000

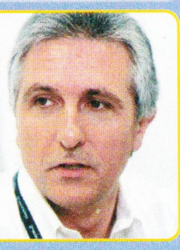
Es la apuesta de la factoría Lucas por PS2: un «Rogue Squadron» con mejor pinta gráfica... pero poquito más.

Munch's Oddysee
Oddworlds • Aventura • 2000

Maravillosa aventura 3D de la que sólo vimos una *intro* que generaba la consola en tiempo real. ¡¡¡Alucinante!!!

Lanzamiento de PS2 en España

La fecha de lanzamiento de PS2 en España ya está confirmada: el 26 de Octubre aterrizará con todo su potencial de fuego el nuevo invento de Sony, el que debe heredar toda la gloria de la ya mítica *play*. Pero en torno al lanzamiento se han producido varias novedades.



Juan Montes nos confesó que "los grandes juegos de PS2 llegarán un año y medio después del lanzamiento de la máquina..."

Para empezar, la consola traerá el sistema operativo del vídeo DVD integrado, y ya no será necesario estar con Memory Cards de una lado a otro con el riesgo de borrar información. También traerá una preinstalación de disco duro y módem para futuras aplicaciones que, por el momento, nadie de Sony ha sabido concretar. Y es que al margen de las múltiples conexiones que tiene la consola, Sony no tiene muy claro que PS2 vaya a poder conectarse a internet en los próximos años. Según Juan Montes –Dtor. Marketing de SCEI Europa– "las actuales redes telefónicas no tienen la velocidad suficiente para los proyectos que tenemos en mente. Por eso, hasta que técnicamente no sea posible, no vamos a hacer nada en ese sentido [...] eso no es óbice para que cualquier compañía desarrolle un juego *on-line* y recomiende un módem que, gracias a las conexiones USB, podrá conectar a la consola".

Lo cierto es que el precio es el punto más conflictivo de la nueva máquina: 69.900 ptas. es la cantidad que tiene previsto manejar Sony para su lanzamiento en España –sin juego–. Pero la mayor alarma nace del ínfimo nivel exhibido por los juegos de compañías ajenas a la propia Sony.

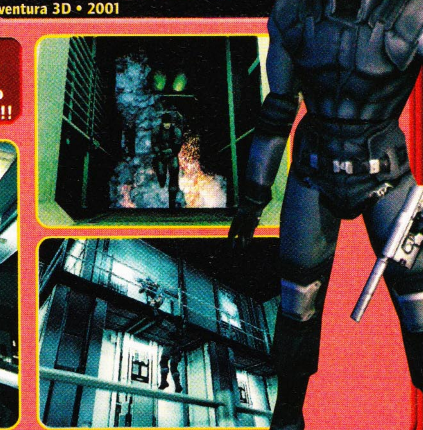
Títulos que no merecieron ser enseñados en el E3 por respeto a una compañía que ha conseguido el insuperable hito de incluir en el vocabulario de muchas madres la palabra *play*. Y eso merece un respeto...



Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty
Konami • Aventura 3D • 2001

Sólo vimos un vídeo al que debió asistir toda la feria: mantiene el mismo sistema de juego que en PlayStation pero creando una entorno gráfico sublime. ¡¡LO MEJOR!!





Guía rápida para que No te pierdas

1.-Título del Juego

En este apartado váis a encontrar el nombre del juego. Estar muy atentos al sistema que comentamos no vayáis a confundiros con otros títulos que suenan igual y que nada tienen que ver con el que estamos comentando.

2.-Puntuación

Llegamos al meollo de la cuestión: a la nota. Aquí os vamos a poner esa sensación que nos trasmite el juego después de probarlo durante varias horas. Nuestro sistema de puntuación es idéntico al de vuestro profesor de Latín Mesopotámico:

0.0-2.9- Muy deficiente
3.0-4.9- Insuficiente
5.0-5.9- Suficiente
6.0-6.9- Bien/Bien alto
7.0-7.9- Notable
8.0-8.9- Notable alto
9.0-9.9- Sobresaliente

3.-Plataformas

En Juegos & Cía. vamos a hablar, únicamente, de las consolas y ordenadores que están realmente operativos en el mercado, es decir, aquellas plataformas que tienen un ritmo contínuo de lanzamientos o que, muy a menudo, varían su oferta.

El clip con el distintivo rojo quiere decir que, de todas las versiones disponibles del juego, ésa es la comentada.

Mientras que si el clip tiene el *circulito* azul, quiere decir que existen versiones para ese sistema pero no han sido comentadas dentro del Test.



PSX
PC
64
GBC
DC

3

Compañía:	Codemasters
Precio:	7.490 Ptas.
Género: Velocidad	Traducción: Sí

4

Objetivo: terminar el campeonato con más puntos que nadie ganando todos y cada uno de los tramos.

Modo de juego: utiliza los frenos y el acelerador para evitar un vuelco.

Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de cámaras:	6
Nº de vehículos:	6
Modo Arcade:	Sí
Copiloto:	Sí

5



Todo, desde los derrapes hasta los vuelcos.

...

7

DIF SON GRA JUG

8

4.-Datos del juego

La compañía, el idioma, el precio, el género, el objetivo y los modos (o modo) de juego: aquí os váis a enterar de esos datos importantes que desvelan de verdad cómo es el título.

5.-Datos técnicos

Según el tipo de juego podréis encontrar en este apartado datos sobre número de jugadores, niveles, coches, enemigos, armas, violencia, editor de circuitos, IA de los personajes... así, tantos como géneros abarquemos en nuestras páginas.

6.-Requisitos mínimos/Compatible con...

Estos datos, que recogemos directamente de las compañías, son los requisitos mínimos que debe cumplir el ordenador para ejecutar el juego. Debéis saber que muchas veces estos mínimos no garantizan que el programa funcione correctamente.
Cuando comentamos un juego de consolas, veréis una lista con todos los periféricos que podéis utilizar con él. Sólo nos referimos a los más populares...

7.-En resumen...

Con dos escuetas, cortas, descriptivas y concisas frases vamos a comprimir lo mejor y lo peor del juego comentado. Tal vez nos quedemos cortos o... tal vez nos pasemos. Lo que importa es la sensación.

8.-Otras valoraciones

En Juegos & Cía. vamos a pasar por el ojo crítico otros cuatro aspectos más, al margen de la puntuación: dificultad, sonido, gráficos y jugabilidad. Así, tendréis una idea más aproximada de cómo son los demás apartados del juego.
Este *minigráfico* que intenta ilustrar visualmente los niveles técnicos y de diversión solo cuenta con una breve y minúscula aclaración: cuanto más sencillo sea el juego, más baja estará la barra de dificultad. Si es al revés... ¿hay que decirlo todo?



Un misil certero nos dará la posibilidad de acabar más fácilmente con un enemigo.

En el espacio no todo es oscuridad. Gracias a nuestros disparos lo veremos más claro.

Sobrevolar las oxidadas cubiertas de un destructor imperial es todo un placer.

Star...

La Guerra Frí...

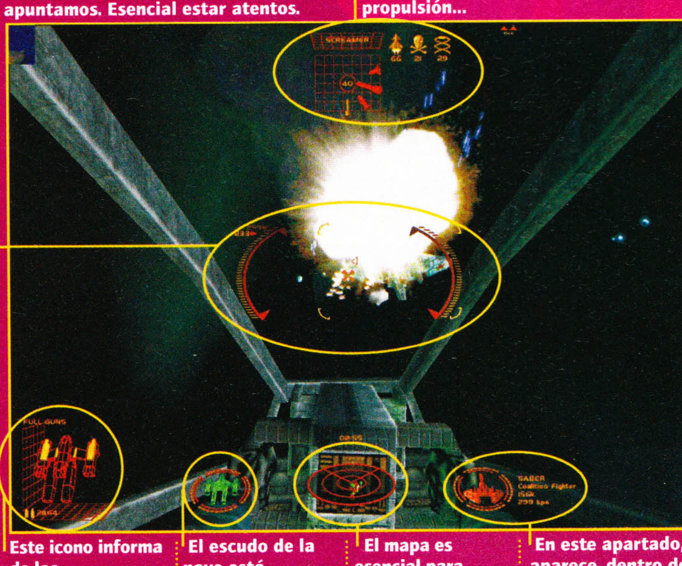
Convertirnos en todo un Luke Skywalker es muy fácil gracias a las batallas espaciales de Microsoft: naves a porrillo, pericia y unos cuantos misiles... ¡sólo nos falta la Fuerza!

Microsoft nos sorprende con un título que entusiasmará a los amantes de «Wing Commander», «X-Wing vs TIE Fighter» y demás clónicos gracias a un montón de luchas espaciales que están realizadas con esmero y sencillez.
Para ir dando cuenta de la calidad que destila el *programita* en cuestión, sólo diremos que dos de los creadores más importantes de la saga «Wing Commander» –Erin y Chris Roberts– se han encargado de realizar este clon que en muchos aspectos supera a esa legendaria maravilla. Por lo que no debemos despreciar el trabajo de la compañía de Bill Gates por un pecado

Los controles del caza espacial

En esta elipse tenemos el indicador de velocidad, la recarga del láser y, por supuesto, la mirilla con la que apuntamos. Esencial estar atentos.

En la parte izquierda podemos ver el selector de misiles. Los otros tres iconos son las estadísticas: muertes, propulsión...



Este icono informa de las características de las diferentes naves. En esta podemos apreciar las balas que nos restan.

El escudo de la nave está representado por este icono. Cuanto más verde esté, mejor para nosotros...

El mapa es esencial para buscar objetivos. Los verdes somos nosotros y los rojos son nuestros enemigos.

En este apartado, aparece, dentro del *interfaz*, la información de la nave enemiga seleccionada. Muy, muy útil...



En algunas ocasiones es muy complicado seguir a un enemigo... ¡hay que ser más rápidos!

ancer

está en el espacio

Los cazas están muy detallados y cuentan con un diseño muy bueno. Si están dañados, veremos el humo y los desperfectos renderizados en pantalla.

No es muy recomendable atacar frontalmente a un destructor...



Según acabemos las fases, nuestros superiores nos darán las gracias con nuevas armas...

Nuestra nave tiene un escudo que nos evitará desgracias y, sobre todo, nos salvará de *una buena*.



En el *briefing* de la misión, nos enteraremos en un perfecto inglés de cuáles son los objetivos a cumplir. Después de la explicación, llegará el momento de seleccionar una nave.

tan común en esto de los videojuegos: basarse descaradamente en esa aclamada leyenda para realizar un éxito.

«Star Lancer» es una verdadera maravilla en el apartado visual gracias a tres claves: ambientación, diseño y espectacularidad.

Jugar con «Star Lancer» nos convertirá en auténticos pilotos espaciales surcando un universo repleto de lasers, explosiones, agujeros negros y... preciosos planetas que, debido a la puesta en escena general, se pueden catalogar como de cine.

Otro de los aspectos que redondean un apartado gráfico tan virtuoso es el diseño de todos los elementos que aparecen en pantalla. Las naves que usaremos en las diferentes misiones están perfectamente modeladas y cuentan con suficientes complementos como para pensar que estamos ante maquetas reales: cabina del piloto, post-quemadores, texturas o cañones... Pero lo que realmente nos ha dejado perplejos es el festival de explosiones, rotaciones, lasers, misiles y demás efectos que dotan a «Star Lancer» de una espectacularidad sin igual, llegando en algunas persecuciones a alcanzar el estado de éxtasis al ver como pasan a toda velocidad cazas enemigos disparando o intentado atisbar algo entre ese cúmulo de nubes-humo que no nos permite apuntar correctamente... ¡Cómo mola!

¡Uy!, me da en la nariz que me queda poco de juego...

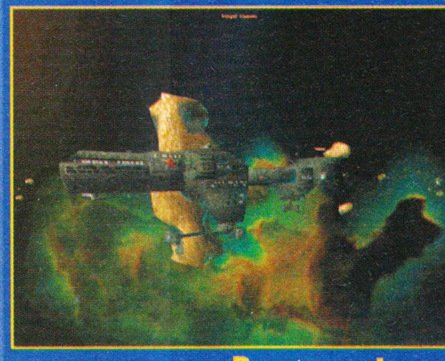
Si ver el apartado visual nos predispone a pasárnoslo pipa, coger un buen joystick y empezar a completar misiones es una delicia... y queridos amigos ¡así es! Por unas sencillas razones... Resulta que «Star Lancer» es perfecto para aquellos principiantes que no estén muy acostumbradas al género. Sus grandes dosis de acción, las diferentes perspectivas que presenta y los controles realmente sencillos hacen de esta producción de Microsoft uno de los mejores simuladores espaciales de los últimos tiempos. PERO tiene un problemilla... ¡no, no es que se cuelgue! es que por lo visto, a los señores que distribuyen «Star Lancer» en España se les ha olvidado que no todo el mundo sabe inglés y que hubiera sido de agradecer una traducción, como mínimo, de los objetivos a completar y de las conversaciones que mantienen los protagonistas. Por esa razón, no nos quedará más remedio que restar unas decimitas a la puntuación final y darles algún que otro tirón de orejas...

Pasado este detalle –muy importante– sólo nos resta recomendaros este título a todos aquellos que disfruten con un apartado gráfico sensacional y una diversión realmente trepidante y *enganchadora* que en el espacio se convierte en épica y, por momentos, cinematográfica...

Nacho

Próximamente





Dreamcast

En el pasaso E3 celebrado en Los Angeles pudimos probar una estupendísima *beta* de «Star Lancer» para la consola de Sega. Y es que se ha utilizado el mismo *engine* que la versión PC y hay que reconocer que las diferencias entre ambas se limitan a la resolución de pantalla... y poco más.

En nuestro primer encuentro con este título nos quedamos *pasmados* al observar como Dreamcast movía sin mayores problemas un vasto entorno que se perdía muy, pero que muy al fondo: a pesar del número de naves que se dan cita a la vez en cada combate la acción no se ralentiza lo más mínimo.

El control es excelente gracias a la configuración de botones de Dreamcast y, desgraciadamente, su fecha de salida no está confirmada.

Una buena opción que nos llega por sorpresa desde el espacio exterior.







Puntuación

Star Lancer — **8.5** Notable alto

PSX · PC · N64 · GBC · DC

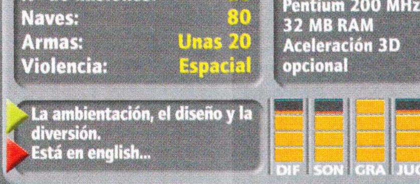
Compañía:	Microsoft
Precio:	7.990 ptas.
Género: Simulador	Traducción: NO

Objetivo: acabar con la amenaza rusa en el espacio sideral adoptando la nacionalidad americana.

Modo de juego: destruye todo objetivo que te asignen con tu pericia.

Nº de jugadores:	1
Nº de misiones:	25
Naves:	80
Armas:	Unas 20
Violencia:	Espacial

Requisitos mínimos
Pentium 200 MHz
32 MB RAM
Aceleración 3D opcional



La ambientación, el diseño y la diversión.
Está en english...

DIF · SON · GRA · JUG



El personaje *peliculero* de la versión PlayStation se ha pasado a Game Boy Color con algunas obvias limitaciones técnicas... ¡Olé por Konami!

El único defecto que le hemos encontrado al apartado gráfico es el minúsculo tamaño del mapa.

Snake ha sido detectado y ha corrido a esconderse dentro de un camión... ¡este juego es la bomba!

En esta versión es posible coger ascensores como si fueran autobuses.

METAL GEAR SOLID

Donde pongo el ojo, pongo un misil

Konami, en un movimiento fantástico, nos deleita con una versión para Game Boy Color de su espectacular «Metal Gear Solid»: toda la diversión y espectáculo de PSX es ahora portátil.

¡Pobre hombre, le hemos dado una toba, ha tropezado y su compañero ni se ha enterado!

A Konami tendríamos que hacerle un monumento entre todos. No contenta con volvernos locos de alegría el año pasado con la pedazo de obra maestra de «Metal Gear Solid» para PlayStation, que ahora se marca otro *remix* para Game Boy Color de aquel «Solid Snake» en 2D que tanto disfrutamos en MSX y NES.

Si creemos que esta versión –exclusiva para Game Boy Color–, resulta una artimaña de la compañía japonesa para continuar la fiebre y ganar *una pasta gansa* solo por tener ese nombre, estamos muy, pero que muy equivocados. «Metal Gear Solid: Ghost Babel» es EXACTO en calidad y diversión a su homónimo de PlayStation, así que todos aquellos detalles que nos volvieron locos en la consola gris de Sony están incluidos en este cartucho de 32Mb aunque con obvias limitaciones técnicas.

«Metal Gear Solid: Ghost Babel» es un cúmulo de buenas sensaciones que tiene mucho que ofrecernos. Para empezar, la historia sigue *tan currada* como siempre y nos mantendrá atentos y enganchados durante todo el tiempo. Nuevos personajes y los protagonistas de siempre para un desarrollo en el que nos encontraremos con la *chulería* típica de Snake, las malas noticias de Campbell y un inédito personaje femenino que nos ayudará durante toda la misión... y que por supuesto Snake se querrá ligar.

Mucho cuidado con las cámaras: son trampas mortales que tendremos que evitar.

Si no hemos jugado con ningún «Metal Gear Solid» para MSX o NES y nos hemos enamorado de la versión PlayStation, nos costará bastante entender como este «Ghost Babel» mola tanto... ¡a pesar de estar en 2D! Y es que estimados amigos, *desde que el mundo es mundo* la saga «Metal Gear» no ha cambiado ni un ápice mezclando argumento y belleza visual a partes iguales...

Y por supuesto, la versión de Game Boy Color no iba a ser una excepción. Gráficamente es toda una maravilla, el uso del color es perfecto y en algunos momentos nos sorprenderá con preciosos degradados. El tamaño de los *sprites* es el justo para hacer del invento algo jugable: ni muy grandes ni muy pequeños, pero todos animados con un virtuosismo digno de mejores tiempos.

El Snake portátil también se arrastra, corre, pelea y se escabulle como su gemelo *PlayStaisionero*.

El trabajo de Konami ha sido portentoso: ¡Snake tiene las mismas habilidades que su clon de 32 bits! El único *pero* que podemos ponerle es el tamaño del mapa que es realmente minúsculo y nos costará horrores divisar a los enemigos. En cuestión de escenarios, «Metal Gear Solid: Ghost Babel» es bastante variado: junglas, ríos, instalaciones futuristas, garajes, camiones... ¡todo lo necesario para que no nos aburramos ni un segundo!

Nuestra misión en el juego consiste en destruir, de nuevo, a Metal Gear, pero antes de llegar a él debemos infiltrarnos en un lugar repleto de enemigos, trampas y sorpresas. Para ello, tenemos que conducir a Solid Snake lo más sigilosamente posible, cumpliendo los objetivos que nos impongan y... a los cinco minutos ya estaremos *súper alucinados*...

Si a todo esto le unimos las *Misiones VR* que suman un total de 180, más un modo *Versus linkando* dos Game Boy Color, «Metal Gear Solid: Ghost Babel» se convertirá en el mejor lanzamiento del año pasado, presente y futuro para la pequeña –y sorprendente– consola de Nintendo. ¡Larga vida al osado, valiente, intrépido y apuesto Solid Snake!

Nacho



Para que no nos detecten los rayos infrarrojos es necesario fumarse un *pitillo*...

Muchas de las *VR Missions* ya las hemos jugado en PlayStation y, la verdad, no han perdido ni calidad ni diversión.

¡Qué sencillo!

En este recuadro vamos a comentar la forma de finalizar la primera misión que nos impone Campbell: llegar hasta la fortaleza sin ser descubierto...

1. Snake cae en paracaídas hasta un recodo del bosque sin guardias ni peligros. Nada más aterrizar debemos avanzar hasta llegar a la siguiente zona.

2. Después de que Campbell nos dé las instrucciones de la misión, debemos avanzar hacia la derecha evitando al guardia que patrulla ese lugar.

3. Antes de llegar a los camiones, debemos evitar a otro enemigo. Para conseguirlo rodear los dos matorrales. En el camión de la izquierda hay un *ítem*.

4. Recorremos el camino por el que hemos venido para encontranos con un matorral gigante y dos entradas. Evitamos a un nuevo soldado y continuamos nuestra misión.

5. Veremos más soldados que debemos guiar hacia la izquierda. Para conseguirlo, hacer ruido en cualquier matorral y aprovechar que han despejado el camino.

6. Después del laberíntico paseo, nos deshacemos del enemigo que patrulla la zona del *ítem*. Hecho esto tenemos que volver hasta el punto 5 y *tirar* a la derecha.

7. Después de haber evitado a unos cuantos guardias, llegaremos al final de otro *mini-laberinto*. Ahora sólo nos queda pasar un pequeño agujero en la hierba y...

8. ... avanzar hasta llegar a un claro con varios guardias. En la esquina superior izquierda hay una ración, así que será mejor recogerla por si luego tenemos problemas.

9. Llegamos a este punto y debemos dirigirnos hacia el norte pasando entre dos guardias y varios matorrales. Mucho cuidado con la patrulla, siempre se está moviendo.

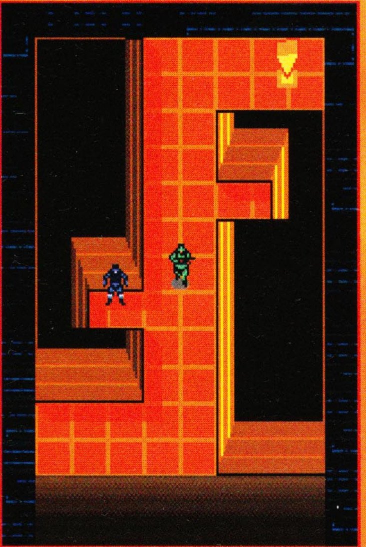
10. El truco de esta zona está en pasar cuando los guardias nos den la espalda o escondidos bajo el agua. Mucho cuidado, el oxígeno está limitado.

11. Esta parte es la más difícil de todas, aunque antes de hacer una locura debemos coger el *ítem* que está a la izquierda para después afrontar un gran peligro: un puente con tres patrullas y con muy malas pulgas.
Para hacer las cosas por las buenas, tenemos que sumergidos por la parte derecha del pantano, ya que es la única orilla que nos deja llegar a tierra firme –la parte izquierda tiene un muro que no nos impide el paso–.

12. Un poquito más adelante, está la entrada a la guarida y al acercarnos los guardias nos dejarán de perseguir y asistiremos a una animación peliculera que dará comienzo a otra parte interesante y atractiva de la aventura.

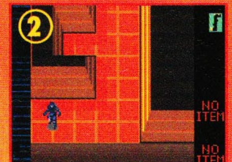
VR Missions

Recordaros una vez más que la versión para Game Boy Color de «Metal Gear Solid» es exacta en diversión a su gemelo de PlayStation. Para los incrédulos que piensen que las 2D están muertas, mostramos la primera *VR Mission* del CD original... pero estilo Game Boy Color.





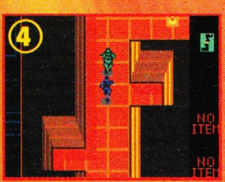
1. Antes de la misión, nos explican nuestro cometido en un castellano algo extraño...



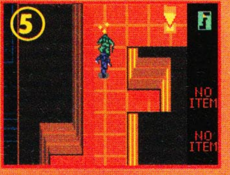
2. Aparece Solid Snake *de la nada* dispuesto a pasar completamente desapercibido.



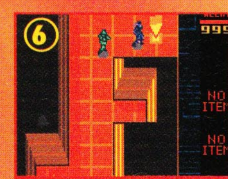
3. Antes de que venga el guardia, nos escondemos en el resquicio de la izquierda y esperamos.



4. Cuando suba el guardia es el momento para seguirle sigilosamente sin que se dé cuenta...



5. ... para poco después dejarle sin sentido de un certero golpe en la cocorota.



6. Se ha recuperado muy pronto, pero da igual... ¡ya que hemos terminado la misión!



¿Cómo es posible que después del éxito de la primera parte, nadie haya caído en que una traducción hubiera sido realmente necesaria?

Contaremos con veinte localizaciones distintas... todas ellas cuidadas gráficamente al detalle.

Nos las veremos con las máquinas de guerra más destructivas que nos podamos imaginar.

Nuestro protagonista está recreando el famoso golpe de Gracia sobre una de las bestias enemigas que le acechan en el juego. ¡Crouch!

Con el éxito de la primera parte todo el mundo esperaba con ansia su continuación, aunque... algo más traducida.

Alundra 2

No hay nada como saber idiomas

La historia no tiene nada que ver con la primera parte de «Alundra», ni siquiera aparece. Lo podían haber llamado perfectamente «En Busca del Botijo Encantado».

Do you speak english?, más nos vale por que sino... este juego puede llegar a convertirse en una terrible odisea. La primera parte fue todo un éxito gracias a su gran argumento, pero en este caso la historia es tan solo para los grandes conocedores del idioma típico de los departamentos de Marketing: «Alundra 2» está totalmente en inglés.

Esta nueva versión de «Alundra» no tiene nada que ver con lo que pudimos disfrutar hace unos años, ya que ni siquiera el protagonista es el mismo.

En esta ocasión nos movemos con total libertad por los escenarios tridimensionales que Activision nos ha preparado, pero lo más innovador es el sistema de cámaras que se utiliza, ya que podremos obtener la perspectiva que más nos guste con solo un par de botones. Así, es posible girar la cámara 360º y esto lo ha aprovechado Activision para escondernos ítem que sólo podremos descubrir si vemos la acción desde un lugar determinado. Pero como os hemos contado anteriormente, lo que más *enchusca* de este programa es la historia: en esta ocasión debemos enfrentarnos al Barón Díaz, que, como todo malo que se precie, quiere conquistar el reino de la bella y bondadosa princesa Alexia. Pero lo peor es que cuenta con la ayuda de uno de los hechiceros más malvados del lugar que tiene la asombrosa habilidad de convertir a animales y personas en temibles robots. Obviamente, si no controlamos el inglés podemos llegar a pensar que el malo es un piloto de fórmula uno que sabe mucho de mecánica y que es capaz de reparar todos los robots averiados.

Este juego sería fantástico si lo hubiesen traducido. Y es que con la cantidad de diálogos que tiene no merece la pena perder el tiempo intentando descifrar lo que nos cuentan los protagonistas. No hay nada como saber idiomas...

Gustavo

Tenemos que enfrentarnos a terribles jefes finales que nos harán la vida mucho más difícil.

La historia comenzará como la anterior aventura: un hombre nos recoge de la playa y nos da cobijo en su casa.



Para que sepas lo que puedes llegar a hacer

Para pasar por la cinta sin problemas pulsa el botón R2 para correr más.

Después nos toparemos con unas cajitas insignificantes. Pulsa X para saltarlas.

Luego debemos tener cuidado con los pinchos que hay entre las cajas.

Posteriormente tendremos que correr y saltar para poder superar estos pinchos.

Luego encontraremos un pasillo a la izquierda: gira la cámara con R1 y L1 y verás.

Avanza y te toparás con un pedernal de los piratas... no temas nada.

Luego verás que el camino está cortado: pulsa Cuadrado para desbloquearlo.

Avanzando de nuevo nos encontraremos una puerta. Cruzándola terminaremos.

Puntuación

Alundra 2 — **5.4** Suficiente

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Activision
Precio:	8.990 Ptas.
Género: Aventura	Traducción: NO

Objetivo: ayudar a la bondadosa princesa Alexia en su lucha contra el despiadado Barón Díaz.

Modo de juego: destruye con tu espada todos los robots que encuentres.

Nº de jugadores:	1
Nº de localizaciones:	20
Cambio de cámaras:	Sí
Enemigos:	Sí
Violencia:	Poca

Compatible con: Dual Shock, Memory Card

Tiene todo lo que se espera de un buen juego de Rol.
Es imprescindible saber inglés.

DIF · SON · GRA · JUG



Lo malo de estos bichos es que son un poquito lentos, menos mal que con el turbo...

Los adversarios son un poco pesados: ¡no hay quién los gane!

Encontraremos dos tipos de ítem... el rojo nos da cantidad de turbo.

Hay circuitos bajo techo y al aire libre...

Los 4x4


Con este descomunal monstruo tendremos mucho agarre pero poca velocidad y aceleración.


Cuenta con las mismas características que su compañero, excepto el color.


Este Bugie cuenta con gran tracción y agarre, pero falla en la aceleración.


Este otro Bugyy cuenta con grandes amortiguadores que dan más agarre y tracción, pero carece de aceleración.


Este es uno de los vehículos más equilibrados del juego. De todo un poco es lo que nos ofrece, aunque no es muy veloz lo contrarresta con otras cosas.


Popurrí de cualidades, ya que es mediocre en todo y malo en nada. Una gran opción para principiantes.


Es muy rápido, pero de nada sirve en las curvas, ya que *se va* mucho.


Velocidad infinita... eso sí, en las curvas no le *pidas peras al olmo*.

Los arcades que emulan a los salvajes 4x4 se han convertido, por tradición, en un subgénero propio.

4 Wheel Thunder

Conducción temeraria

Monstruosos 4x4, rápidos y fiables bugies además de coches y furgonetas preparados para la ocasión nos llevarán hacia la pista de barro a disfrutar de lo lindo con los trompos y saltos de las carreras más espectaculares que hemos vivido hasta el momento.

Lo cierto es que este juego nos ha hecho vibrar como pocos, ya que las carreras son rápidas y espectaculares y en todas las competiciones debemos equiparnos por el camino con líquido para el turbo que nos dará la oportunidad de coger a los vehículos de cabeza más fácilmente. Eso sí, si en algún momento nos quedamos sin *caldo* podemos despedirnos de coger a los demás competidores, ya que su velocidad punta y pericia son absolutamente descomunales.



Los saltos hacen que nuestros amortiguadores crezcan.

Las curvas son muy difíciles de trazar.

La potencia sin control no sirve de nada...

Con el turbo no habrá quien nos pare.

Otra de las cosas que nos ha gustado del juego han sido los saltos, que en su inmensa mayoría son extremadamente espectaculares, sin contar con las curvas que debemos coger siempre desde el interior hacia el exterior... de este modo nuestro coche no derrapará demasiado.

Donde patina un poquito este «4 Wheel thunder» es en la dificultad, ya que no contentos con darles a nuestros rivales una valiosa ventaja de unos cuantos segundos en la salida, los han dotado de una capacidad de conducción casi profesional, ya que ni por error se salen de la pista. ¡Bueno!, y lo de adelantarlos se puede convertir en una odisea que nos costará plomo, sudor y lágrimas.

Eso sí, todos los coches están modelados de una forma soberbia y el efecto de amortiguación es increíble y espectacular, sin hablar de los circuitos que están tremendamente detallados y que cuentan con una calidad a prueba de fallos.

A pesar de su tremenda dificultad, una vez hayamos recorrido los circuitos en un par de ocasiones y sepamos dónde se encuentran los objetos y cómo tomar las curvas, ganar la carrera no será tan fácil como en otros programas, pero nuestras posibilidades se multiplicarán y comenzaremos a divertirnos.

Dreamcast acoge con los brazos abiertos este gran título que tiene como finalidad divertir, pero no demasiado, puesto que las carreras son extremadamente difíciles de ganar. Una gran opción para todos los amantes de la velocidad.

Gustavo





¡YO SÓLO

Todo comenzó cuando el protagonista fue al encuentro de su querido tío... Pero después de lo ocurrido, ¿quién será *el guapo* que se atreverá a visitar a sus abuelos?

Los hechizos los aprendemos por el camino, a base de libros mágicos.

En esta habitación aprenderemos varios conjuros muy útiles para exterminar maleantes.

Los enemigos son muy escasos, pero muy duros. En esta ocasión es mejor salir corriendo: dos son demasiado para *nuestro body*...

Con «Soulbringer» nos introduciremos en un mundo de fantasía donde sólo sobreviven los más fuertes y los que, como nuestro protagonista, todavía le quedan parientes que visitar.

Aunque es cierto que al principio sólo nos exigen encontrar a nuestro tío –ya que nuestro padres han fallecido recientemente–, esa simple misión puede convertirse en una pesadilla sin precedentes con el mal como enemigo absoluto de nuestra causa.

Para completar nuestra cruzada nos impondrán completar, durante todo el juego, ocho misiones obligatorias si queremos terminarlo y decenas de objetivos no obligatorios que nos darán la oportunidad de obtener valiosos objetos y devastadoras magias.

La acción se desarrolla por vastos e inmensos escenarios llenos de objetos poligonales en 3D. La falta de luz y los juegos de sombras son la nota predominante en «Soulbringer», ya que en ningún momento sal-

Los gráficos tienen mejor ambientación que perfección técnica.

¡Menos mal que el juego está totalmente en castellano, que si no... sería una lástima!

CALCULAS LOS GOLPES

Preparar los *combos* es tarea fácil: la imagen superior –a la izquierda– nos muestra el arma selecionada (1) que cuenta con distintos golpes. Selecciónala y arrastrándola... (2)

... podremos combinar distintos tipos de armas además de incluir conjuros y raciones (3) para recuperar fuerzas. Para conseguirlo cambia el arma seleccionada. Cuando creamos que ya tenemos suficientes golpes cerraremos el inventario.

Cuando aparezcamos de nuevo en el juego, veremos que otro bloque de la barra de la derecha ha sido ocupado por nuestro *combo*. Para activar nuestra última creación, debemos seleccionar al incauto (4) que va a tragarse todos nuestro palos...

... después, tan solo hay que pulsar con nuestro ratón en el *combo* (5) que acabamos de crear y nuestro héroe irá solito a combatir con el malo y a darle *cera* según hemos previsto en el menú de *combos*.
Es una opción muy útil y original...



Tendremos que salvar del conjuro de un mago a los habitantes de un pueblo. Para ello debemos destruir esta columna.

¡Qué mal tiempo hace!, ya podían los programadores haber puesto sol y playa...

BRINGER

QUERÍA VER A MI TÍO!

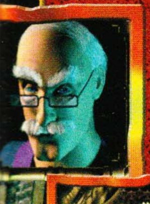
Con este tótem podemos transportarnos a otros lugares.

drá el sol en este *nuevo mundo*.

Pero tal vez lo que más nos haya llamado la atención es el efecto de nieve, arenilla o lluvia ligera que está siempre presente en la escena –excepto en los sitios cerrados–.

Y teniendo en cuenta que para hacer funcionar este juego no hace falta contar con una acelerадora 3D... los gráficos son fantásticos.

El tiempo transcurre como en la vida misma y tal es su realismo, que si no estamos en el sitio adecuado en el momento preciso, puede que se produzcan hechos que nos afectarán irremediablemente.

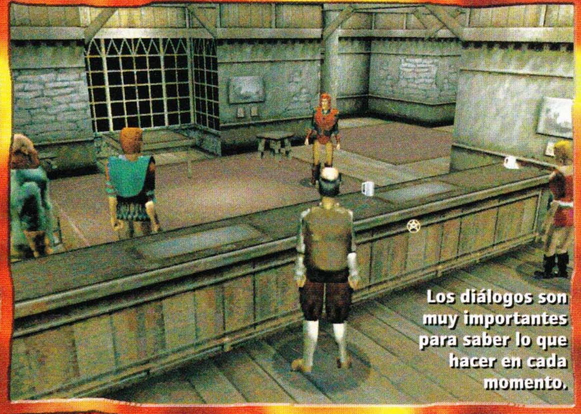


Las animaciones de los personajes son fantásticas, ya que los movimientos están recreados muy bien, sobre todo en los combates, que nos harán creer que se trata de peleas de verdad.

Pero lo que más nos ha embriagado de este juego ha sido la cantidad de opciones disponibles que tendremos –además de los ya típicos puntos de experiencia que nos otorgan al pasar de un nivel a otro–. Una de las más sobresalientes es la que nos permite preparar nuestro propio *combo* de ataque, combinando golpes físicos con distintas armas y conjuros. Hasta es posible comer para recuperar fuerzas en medio de un combate con esta técnica. Lo cierto es que si Infogrames no se hubiera preocupado de traducir el juego, estaríamos ante uno más de esos lanzamientos que prometen ser muy entretenidos por culpa de su rebuscada historia. Pero gracias a Infogrames vamos a poder disfrutar de lo más fuerte de este juego, el guión, ya que está totalmente traducido y doblado al castellano. Lo cierto es que estamos ante uno de esos programas que hechizan y nos obligan a leer apasionadamente su argumento, lo que ha ocurrido hasta el momento en que nos hacemos con las riendas de la aventura. Es complejo, bonito y la historia nos reta constantemente a seguir descifrando todos sus misterios y a terminar con todos sus obstáculos. Todo esto sin contar con la excelente ambientación que nos han preparado para tan insigne ocasión. Tal vez la única pega es que no cuente con una opción multijugador... ¿la necesita?

Gustavo

Tan sólo nos darán un mapa de la primera fase. Las demás... intuición.



Los diálogos son muy importantes para saber lo que hacer en cada momento.

El interfaz

Para que sepamos en todo momento dónde está cada cosa y para qué sirve, hemos desmenuzado una pantalla indicando todo cuanto nos vamos a encontrar en la aventura... que si el menú de *combos*, que si el inventario del personaje, que si la sangre de los malos... ¡Vamos todo de todo!

El elemento que se encuentra a la derecha es nuestro protagonista, el otro es un *malo maloso* que ha osado desafiarnos. Que se prepare. Para seleccionar al malo que queremos atacar tan solo debemos pulsar sobre él con el ratón. Si lo hemos seleccionado, alrededor de éste aparece un círculo rojo.

El libro que se encuentra arriba es el objeto seleccionado. Los otros seis objetos que hay justo debajo son armas, magias, comida y otros objetos. Para seleccionarlos tan solo debemos pulsarlos. En los cinco huecos inferiores nos mostrarán las habilidades de ese objeto. Por ejemplo, si es un cuchillo, nos enseñarán todos los golpes que podemos realizar.



Esta es la barra de *combos*, si organizamos bien todos nuestros *combos* no será difícil acabar con los enemigos. Podemos acumular hasta diez diferentes para afrontar en las mejores condiciones posibles los combates. Piensa y vencerás.

La dos barras que se encuentran a la derecha son el maná –la barra azul– y la sangre –la barra roja–. El objeto que está dentro del círculo pequeño es el inventario de objetos. Pulsándolo podremos ver cuales tenemos. El otro objeto del círculo grande es una brújula... para no perdernos.

La barra roja de abajo es la vitalidad que le queda a nuestro enemigo, mientras que la cara que está dentro del círculo pequeño es el inventario del personaje. Pincha en él y podrás cambiar la equipación de nuestro protagonista, así como el arma, el escudo, los anillos... El círculo grande que se encuentra vacío son las opciones: pincha sobre él y podrás ajustarlas.

Inventario

Estos son los bloques del inventario que tenemos para acumular objetos. Como véis hay objetos de todo tipo, desde pergaminos mágicos hasta setas.



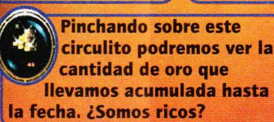
Las barras de la izquierda muestran nuestra sangre –la roja– y la cantidad de Maná que tenemos. La otra barra roja –derecha– pertenece a la sangre del enemigo.



La mochila sirve para guardar objetos que recolectemos, la estrella de David para invocar magias y la mano para deshacernos de objetos. Sencillo ¿no?

Este escudo nos muestra los puntos de defensa que tenemos. Varían según la vestimenta.

Esta es la brújula que siempre nos acompaña: más adelante usaremos una más moderna.



Pinchando sobre este circulito podremos ver la cantidad de oro que llevamos acumulada hasta la fecha. ¿Somos ricos?

Este es nuestro personaje en el inventario. Al comenzar la aventura comenzamos sin ropa y según vayamos avanzando en la aventura conseguiremos todo tipo de complementos. Nosotros hemos conseguido una armadura ligera, una capa, unos pantalones y unas botas a juego con el cinto.



PSX · **PC** · N64 · GBC · DC

Compañía:	Infogrames
Precio:	7.990 Ptas.
Género: Aventura	Traducción: Sí

Objetivo: en principio, encontrar a nuestro tío. Después salvar al mundo de su inminente destrucción.

Modo de juego: acaba con todos a base de espadazos y magias.

Nº de jugadores:	1
Tiempo real:	Sí
Nº de combos:	10
Armas:	Sí
Violencia:	Épica

Requisitos mínimos
Pentium 233 MHz
No necesita aceleración 3D
32 MB RAM

+ La historia y la cantidad de cosas que podemos hacer.
- No hay opción multijugador.

DIF · SON · GRA · JUG



En muchas ocasiones nos veremos rodeados por un montón de insurrectos soldados que tendremos que eliminar...

Para superar los obstáculos sólo es necesario un poco de pericia. No hay que quebrarse en exceso el coco...

Nuestro objetivo final es acabar con Darth Maul, un Caballero Jedi de la orden de los Sith...

El palacio es uno de los escenarios más variados y laberínticos de «Star Wars Jedi Power Battles».

Los caminos de la Fuerza son inescrutables. Si nos vemos agobiados será mejor usarla...

Debemos coger los ítems que están desperdigados por el suelo. A veces son importantes...

La cámara nos volverá locos más de una vez. ¿A qué viene esté ángulo ahora?

Explosiones y otros efectos para un juego divertido a ratos...

STAR WARS EPISODIO I JEDI POWER BATTLES

¿Lo que no vimos en la película?

Otro juego más de Star Wars y nosotros con estos pelos. ¿Qué novedades nos traerá este título?

Nos lo olíamos, pero nunca llegamos a pensar que los chicos de LucasArts fueran a tirar tanto de licencia *Starwarera* para salvar el tipo en esto de los videojuegos. Cuando supimos de la existencia del CD que nos ocupa, nos vino a la mente un título bastante deplorable que se le lanzó allá por el 98: «Masters of Theras Kasi», un ligero arcade de lucha donde podían zurrarse Han Solo y la Princesa Leia.

Sin embargo, esta vez la cosa no ha salido tan mal parada, aunque tampoco se trate de una obra maestra.

«Star Wars Jedi Power Battles» nos presenta a los cinco caballeros más destacados del consejo *jedai* en una lucha en pos de la defensa del planeta Naboo. El desarrollo del juego es exacto al de la película y nos encontraremos con un apartado gráfico que lleva a la perfección La Nave de la Federación de Comercio, los pantanos y la ciudad de Naboo y otros conocidos lugares. Los cinco Jedis a controlar están caracterizados bastante bien y destacan por su animación. En la otra cara de la moneda debemos comentar el horrible posicionamiento de la cámara, que en muchas ocasiones se nos antoja alejada, pero sobre todo *canta* en el modo multijugador: cuando el Jedi controlado por el primer jugador avanza y el dos no se mueve, uno de los dos desaparecerá de la pantalla... *como si el scroll se lo hubiera comido*. Y es que estos errores no los tenían ni los juegos de hace 15 años. A la hora de divertir, «Star Wars Jedi Power Battles» vuelve a tener dos caras: por un lado la historia enganchа y el *rollito* Jedi también. Poder tomarnos la justicia de eliminar a las tropas de La Federación de Comercio de muy distintas y variadas formas o utilizar la Fuerza para deshacernos de varios enemigos a la vez, es un detalle a destacar. Pero, en el otro lado nos encontramos con un desarrollo que llega a ser repetitivo donde el control es casi nefasto. Sólo nuestra condición de *Starwareros* de PRO puede hacernos pasar por alto estos detalles y proporcionarnos los habituales momentos de éxtasis al escuchar los *tachán, tachán* del comienzo.

«Star Wars Jedi Power Battles», aún tirando de licencia, es un juego bastante majo y simplón que a lo mejor no pretende más.

Nacho

Elige tu Jedi

PLO KOON: La familia de Plo Koon lleva años estudiando el poder Jedi. Destaca por su destructivo ataque y un impresionante uso de la Fuerza. Sin embargo, es el más lento de todos los Jedi a elegir.

MACE WINDU: Uno de los personajes más importantes del concilio Jedi y también uno de los maestros de ese peculiar estilo de lucha. En el juego, es una gran elección por su forma de usar la FUERZA: es el gran Jedi.

OBI WAN: Obi Wan Kenobi es todo un joven entusiasta Jedi. Incontrolable al principio, según avancemos en la aventura se convertirá en una elección excelente para acabar con todos nuestros enemigos.

QUI-JON: Maestro de maestros, Qui-Jon es toda una leyenda viva. A la hora de luchar, *el pelos* es el más equilibrado en los aspectos de Fuerza, agilidad y control de la espada.

ADI GALLIA: La única chica del juego, tiene la mayor agilidad de todos los personajes disponibles. Sus golpes quitan poca energía, pero si usa la Fuerza... ¡Pokémon el último!

Puntuación

Star Wars Jedi Power Battles — **7.0 Notable**

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	LucasArts
Precio:	7.990 Ptas.
Género: Arcade 3D	Traducción: Sí

Objetivo: evitar la confrontación entre las tropas de la Federación Comercial y el planeta Naboo.

Modo de juego: utiliza tu espada de luz y habla para conseguir objetos.

Nº de jugadores:	1 ó 2
Interacción:	Baja
Salvar Partidas:	Sí
Armas:	Sí
Violencia:	Starwareña

Compatible con: Memory Card, Dual Shock

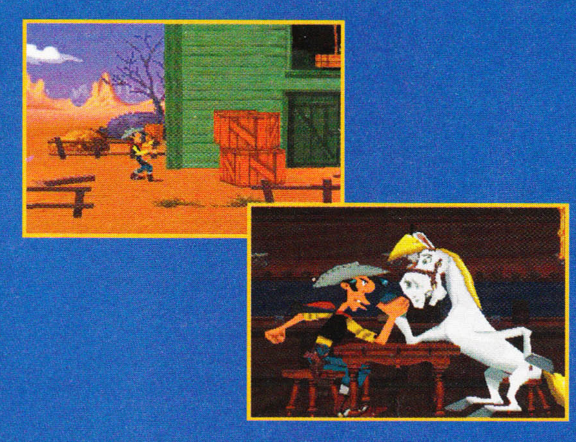
+ El *rollo* Star Wars y la posibilidad de aprender movimientos.
− El control, y que es repetitivo.

DIF · SON · GRA · JUG

LA COLECCIÓN DE TUS HÉROES FAVORITOS

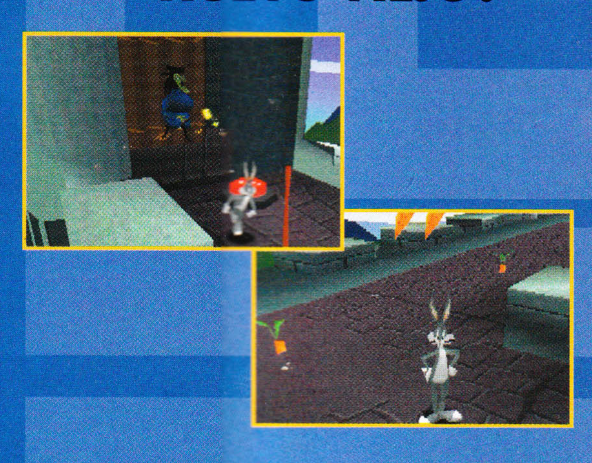
¡Lo más divertido en consolas!





EL JUEGO QUE MÁS CABALLOS TIENE

¿QUÉ HAY DE NUEVO VIEJO?









HEROES

PlayStation





DAIKATANA

Si «Doom» levantara la cabeza...

id Software retorna a los dominios de «Quake» con un juego elemental en el plateamiento y poco novedoso...

John Romero es el responsable –junto con John Carmak– de pegar un *pelotazo* antológico con dos títulos que destrozaron todos los esquemas de los viejos juegos de mazmorras, laberintos, enemigos y tiros. «Wolfstein 3D» y «Doom», progresivamente, nos pusieron en tres dimensiones lo que hasta ese momento era más plano que una tabla de Surf. Los enemigos, las puertas, los precipicios y hasta la sangre, tomaban una importancia que hasta ese momento no habían tenido: eran los protagonistas absolutos del desarrollo. «Daikatana» era la gran esperanza de lo que queda de id Software –ahora Ion Storm–, después de la huida a otros equipos de desarrollo... y la verdad, después de escuchar que si *Daikatana por aquí, Daikatana por allí*, el resultado no ha sido el esperado. El cartucho es, en esencia, un *matatodoloqueteencuentres* a base de disparos con armas que podremos mejorar a medida que pasamos nuevas fases. Y hasta aquí todo lo que hay, porque en un intento de apartarlo de la sombra de los clásicos –léase «Quake» & Cía.–, los chicos de id Software han metido con calzador a unos personajes con los que podemos hablar. Y nada más, porque prestarles atención o no es una cuestión de gustos y no altera lo más mínimo el sentido final del juego.

Eso sí, al menos el trazado de los mapas tiene su gracia, con un montón de subidas y bajadas que esconden enemigos, objetos y secretos... como mandan los cánones.

Acusar a «Daikatana» de ser simple es hacerlo con todo un género que con la historia de los polígonos ha cautivado a multitud de empresas que han intentado poner una piedrecita más en una idea que no da para más: ¿o es que pasear y pegar tiros cambiando de arma necesita de conceptos enrevesados?

A quién le guste este tipo de juegos «Daikatana» le vendrá bien por que se ciñe escrupulosamente a la máxima de pegar *tiros a diestro y siniestro*. Además, sus gráficos son bonitos, el control es intuitivo y el desarrollo ideal para pegar unos tiritos con el único fin de llegar al siguiente nivel. Si en ese trance nos divertimos, entonces todos los esfuerzos habrán valido la pena.

José Luis

A ese plácido robot vamos a romperle su rato de ocio. ¡Es malo, muy malo!

Los ingenios voladores son especialmente molestos de derribar: un poco de entrenamiento y ya está...

Aunque existe la posibilidad de hacerlo, disparar a este humilde operario de centrales nucleares por la espalda no está bien.

'La explosión del tío Braulio' es el arma más mortífera que tenemos. :)

El famosos *anti-aliasing* de N64 provoca un lamentable efecto que nos hará creer que necesitamos gafas.

Tirar o no tirar... he aquí el dilema de esta bestia metálica.

El interfaz

A pesar de la simpleza total de planteamientos, los chicos de Ion Storm han dejado un hueco a la originalidad con dos detalles importantes:

Indicador de personalidad: a medida que avanzamos de nivel o eliminamos a algún adversario, el cartucho nos recompensa con algunas unidades vitales que van conformando, paso a paso, el perfil del protagonista.

Velocidad, energía, poder, ataque y salud son los parámetros que debemos cultivar para convertinos en invencibles.

Indicadores: poco –o nada– ha cambiado la disposición de los diferentes marcadores desde que un tal «Doom» nos dijera cómo hacerlo: armadura, munición y salud son los pilares básicos en los que se asienta la duración de nuestras partidas. Y es que no escapa a nadie que cuanto menos golpes recibamos, más fases y aventura podremos vivir...

Próximamente

PC CD-ROM

Tres años casi que llevamos con el proyecto «Daikatana» a cuestas y al final tanto esperar para obtener un juego que, aunque es muy diferente al de Nintendo 64, sigue siendo un *shooter 3D* con armas, disparos, enemigos y poco más. Eso sí, la aceleración gráfica permite contemplar complejos efectos de luz increíblemente espectaculares... que no le harán ser mucho mejor.

GBC

Si nos dicen que las pantallas adjuntas son de «Daikatana», ¿no pondríais en duda que tuviera algo que ver con las versiones de PC y Nintendo 64? Pues como a nosotros nos ha pasado eso, al menos esperamos que esté bien hecho y sea divertido.

Daikatana

Puntuación: **6.8** Bien alto

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Ion Storm
Precio:	9.990 ptas.
Género: Arcade 3D	Traducción: No

Objetivo: en un mundo hostil, debemos sobrevivir a las amenazas que nos acechan.

Modo de juego: coger armas, pegar tiros y *to p'alante*...

Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	32
Multijugador:	Sí
Armas:	Unas cuantas
Violencia:	Media

Compatible con: Expansion Pak, Controller Pak

- Algunos mapas y los *puzzles* a resolver.
- No es muy difícil...

DIF · SON · GRA · JUG

Hemos vuelto... ¡Con más fuerza que nunca!

¡Los he visto! ¡Son del TEAM

El Team Rocket estará presente en «Pokémon Edición Amarilla».

GARY quiere luchar!

Al principio del juego sólo disponemos de una Pokéball. Por combate, podemos utilizar un máximo de seis...

Pokémon Edición Amarilla

No ha pasado mucho tiempo desde que los Pokémon pasaron por la redacción como un rayo. Pero es ahora cuando Nintendo la armará de verdad con la edición amarilla...

Pikachu siempre nos seguirá a todos los lados. Debemos estar pendientes de él.

RATTATA :N4 FS: ZAPDOS :N50 FS: 76/157 ¡ZAPDOS usó IMPACTRUENO!

Zapdos ha utilizado Impactrueno... Los combates no han cambiado nada frente a las ediciones Roja y Azul para GB.

Atrapa Pokémon

PIKACHU :N5 FS: LUCHA OBJ. ESC

Para cazar Pokémon debemos debilitarlos luchando contra ellos. Completado esto, en nuestro turno seleccionaremos un objeto y después una Pokéball.

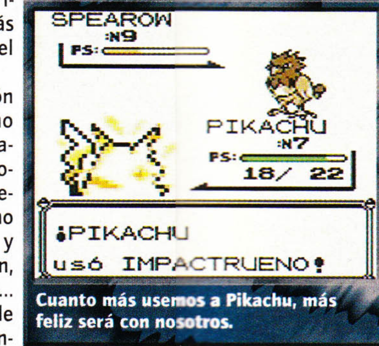
PIKACHU :N5 FS: ¡PROF. OAK utilizó POKé BALL!

Inmediatamente después lanzaremos la Pokéball que dará como resultado un Pikachu nuevo en nuestra grandiosa colección. Si queremos hacernos con todos debemos seguir esta regla a rajatabla.

Estaba más claro que el agua, Pokémon ha arrasado por todos los lados y lo mejor de todo, es que estas mascotas tienen cuerda para rato. Agotadas las unidades de los cartuchos Rojo, Azul y Stadium no es extraño que el presente juego se sitúe entre los más vendidos por un sólo nombre: Pikachu, el Pokémon más famoso y querido del planeta.

Con el título de Edición Amarilla, el cartucho que tenemos entre manos es un arma de doble filo. Por un lado, tenemos todo lo bueno de las ediciones Roja y Azul: los 151 Pokémon, ataques, personajes... Pero en la otra cara de la moneda, nos encontramos con la pregunta de si las novedades incluidas son suficientes para hacernos con esta Edición Amarilla.

Sinceramente, las novedades no son muchas si ya tenemos en nuestro haber los anteriores Pokémon. Sin embargo, si somos unos entusiastas –que lo somos– de estas simpáticas mascotas y hemos caído bajo el influjo de Pikachu, lo mejor será que corramos a la tienda más cercana para hacernos con todos.

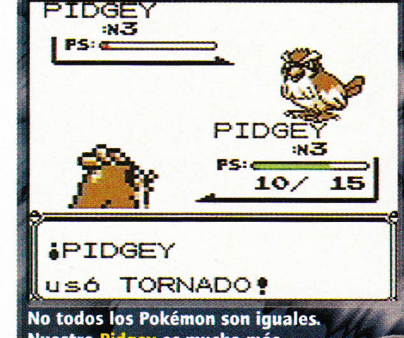


Cuanto más usemos a Pikachu, más feliz será con nosotros.

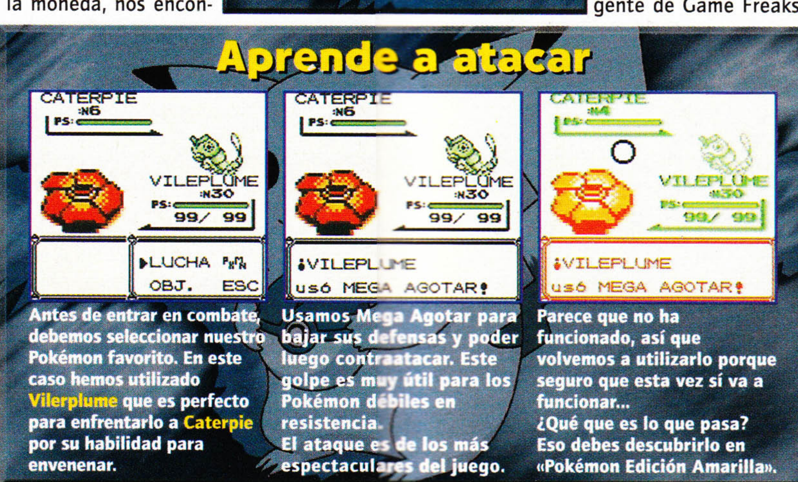
Las novedades que presenta este Pokémon Edición Amarilla a primera vista, se pueden deducir observando el nuevo modo de color que se han trabajado la gente de Game Freaks y Nintendo ya que aprovechan mucho más el hardware de la exitosa Game Boy Color. Otros aspectos han sido modificados son, por ejemplo, el guión, las estrategias de algunos entrenadores y muchos de los golpes. Pero la *chicha* realmente se encuentrá en la posibilidad de imprimir los datos del Pokédex gracias a la compatibilidad con Game Boy Printer, cuidar a Pikachu y conocer su estado de ánimo, entrar en un nuevo coliseo en las luchas mediante el Cable Link y por supuesto disfrutar de nuevo con el mundo Pokémon en completo castellano.

La cosa está clara: si eres un entusiasta de Pokémon, ve de cabeza a comprártelo. Sin embargo, si te son indiferentes y lo que buscas es un RPG que no sea *light*, te recomendamos que no te acerques demasiado... no sea que te hechicen.

Nacho



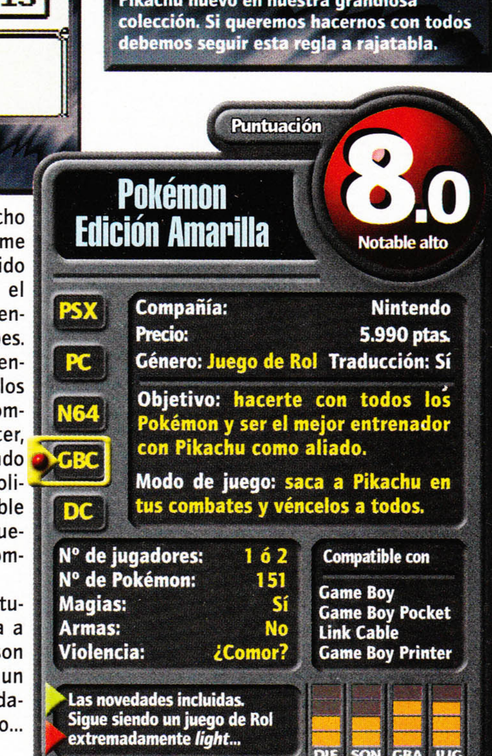
No todos los Pokémon son iguales. Nuestro Pidgey es mucho más poderoso que el salvaje...



Antes de entrar en combate, debemos seleccionar nuestro Pokémon favorito. En este caso hemos utilizado Vilerplume que es perfecto para enfrentarlo a Caterpie por su habilidad para envenenar.

Usamos Mega Agotar para bajar sus defensas y poder luego contraatacar. Este golpe es muy útil para los Pokémon débiles en resistencia. El ataque es de los más espectaculares del juego.

Parece que no ha funcionado, así que volvemos a utilizarlo porque seguro que esta vez sí va a funcionar... ¿Qué que es lo que pasa? Eso debes descubrirlo en «Pokémon Edición Amarilla».





La verdad es que no sabemos qué está mirando este enemigo. Ahora, por lento, le vamos a disparar...

Hay algunos enemigos que parecen invisibles... ¿o es que corren tan rápido que nos los vemos bien?

Días de plom

La joya de la corona Nintendo llega a España hablando un perfecto Castellano y con tantos aciertos y virtudes que no acabaríamos nunca de contarlas...

Después del pasado E3 celebrado en Los Angeles nos ha quedado a todos claro que Nintendo ha comprendido, por fin, que eso de los videojuegos no es un territorio vedado a los mayores. Y en el caso de que ya lo supiera, es justo recordar aquello de *más vale tarde que nunca*.

Y es que «Perfect Dark» es un juego en la línea esbozada por Rare con el exitoso «Goldeneye» pero demostrando que el tiempo y la experiencia suelen viajar en el mismo tren. Eso sí, emocionados los de Nintendo con el paso que han dado, no han dudado lo más mínimo en redondear la faena saltándose a la torera sus otrora inquebrantables principios *quasi* pacifistas: nada de violencia, sangre y alaridos estridentes.

En esta nueva producción está claro que han puesto toda la carne –con sangre– en el asador. Han multiplicado las opciones de juego con modos que parecían exclusivos de otros sistemas y han completado un catálogo de interminables virtudes que alargan la vida del cartucho. «Perfect Dark» es la demostración palpable de que tecnológicamente y hasta la llegada de Dreamcast, Nintendo 64 ha sido la mejor consola del mercado. Una máquina que, por cierto, a estas alturas sólo puede confiar en la gran N por que el resto de compañías han desertado sin reparos dejando desprovistos de lanzamientos a los sufridos usuarios.

Rare, como empresa vinculada a Nintendo, ha cogido lo mejor de videojuegos clásicos y los ha mezclado sabiamente con misiones resbuscadas que siguen a rajatabla un argumento futurista, complejo y misterioso. Otras fases, fuera de lo que es la aventura, simplemente consisten en pegar tiros a todo lo que se mueva con dos patas, un arma y algún uniforme enemigo. «Quake III Arena» o «Unreal Tournament» se ven reflejados en los combates virtuales contra un *bot* en el escenario que queramos: podemos calibrar desde el armamento disponible hasta el número de muertes para designar al vencedor o el bando en el que lucharemos. Paralelamente, hasta cuatro jugadores pueden pegarse por saber quién es el mejor mediante el viejo método de partir la pantalla en trocitos más pequeños. Es aquí donde «Perfect Dark» pone las mejores piedras *multiplayer* para Nintendo 64.

Los cristales pueden saltar por los aires tras unos certeros disparos. Ese enemigo se ha librado por poco.

«Perfect Dark» tiene efectos gráficos espectaculares: brillos, luces y reflejos.

En español

Nintendo, tiempo después de regalarnos obras maestras en Super Nintendo traducidas, ha tomado la sabia determinación de pasar por el diccionario de Español la mayoría de sus lanzamientos. «Perfect Dark» es uno de esos privilegiados cartuchos que podremos entender sin problemas...



A Nintendo se le ha ido la mano y ha plasmado en «Perfect Dark» la peor de las violencias: la que tiene como protagonistas a personas de carne y hueso.

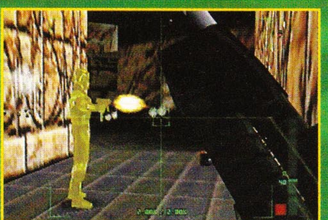
Este robot está esperando a que asomemos la cabecita para darnos la bienvenida...

Las cámaras de vigilancia tienen incorporadas ametralladoras de esas que hacen pupa. ¡Unos tiritos y fuera!

...o y seda

...ECT DARK"

Multiplayer Power!



«Perfect Dark» es de los primeros cartuchos de su categoría que, además del modo historia, incorporan un completo catálogo de opciones multijugador –al margen del típico y manido con cuatro mandos a pantalla partida–. «Turok Rage Wars» esbozó algunos detalles, pero no tantos como este.



Ahora podremos seleccionar el escenario, las armas disponibles, la calidad mental del enemigo, el tipo de partida –rey de la montaña o todos contra todos– y el papel que desempeñamos ya sea pegando tiros a todo lo que se mueva o asignando misiones a compañeros de equipo. ¡Vamos, que es casi infinito!

En «Perfect Dark» se dan cita ¡hasta marcianos! El famoso Area 51 está más sobado que el pad de nuestra consola.

Pero como todos sabemos, no es posible concebir un juego con opciones de esta naturaleza sin un elaborado *motor* de inteligencia artificial que alumbre a los enemigos con algún que otro patrón de comportamiento que no sea el típico de pegar tiros a pecho descubierto. Esas neuronas de más se notan y ahora nuestras víctimas se esconden cuando nos ven llegar y, aunque aparece algún torpe de tomo y lomo, la mayoría se esconde como puede evitando nuestros proyectiles.

Pero lo que nos mueve a jugar con «Perfect Dark» es el argumento, las 17 misiones que componen el cartucho y que así, a simple vista, parecen escasas. Chicago, el Area 51 y otros escenarios característicos del año 2045 pasan ante nuestros ojos con un virguero toque tecnológico que nos permite contemplar efectos gráficos increíbles: reflejos dentro del decorado, destellos de luz y una resolución que con el Expasion Pak toma tintes antológicos. Además, podemos seleccionar el tamaño de pantalla adecuándolo a la superficie total de la televisión, ya sea panorámica –16:9– o normal –4:3–.

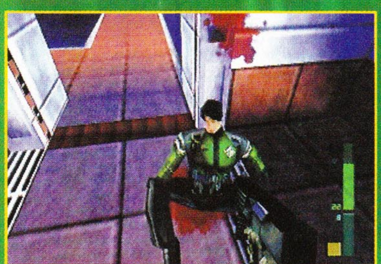
En fin, que «Perfect Dark» es *lo mejor de lo mejor* de cuantos cartuchos podemos tocar con nuestras manitas para Nintendo 64. Esta afirmación –que podría ser más contundente– pierde fuerza al contemplar lo que el resto de *third parties* lanzan para la consola. Y aunque pueda parecer que en el país de los ciegos el tuerto es el rey, «Perfect Dark» tiene el privilegio de ver perfectamente con sus dos ojos. ¡Ah!, y felicidades a Nintendo por entender y dar el paso de realizar videojuegos para todos los públicos.

Jose Luis

El tejado es un buen sitio para resbalar y partirse la crisma.

Violencia

Tras muchos años de inquebrantables principios, Nintendo se ha dejado de historias y ha inaugurado el segmento de los juegos para adultos con un montón de tiros y charcos de sangre.



Ahora, además de gritar tras los impactos pertinentes, las balas –o lo que tiremos– ensucian que da gusto, lo que sin duda enfadará al sufrido colectivo de señoras de la limpieza.

Puntuación

Perfect Dark



PSX | PC | **N64** | GBC | DC

Compañía: Nintendo/Rare
Precio: 10.990 Ptas.
Género: Aventura 3D Traducción: Sí

Objetivo: poner orden en el gallinero mundial poniendo fin a las guerras entre países, razas y alienígenas.

Modo de juego: utiliza las armas, piensa un poco y no corras.

Nº de jugadores:	1 a 4
Nº de misiones:	17
Multijugador:	Sí
Armas:	Varias
Violencia:	Sangrienta

Compatible con
Necesario
Expansion Pak
Controller Pak

▶ El desarrollo, los gráficos y la ambientación general.
▶ 17 misiones son pocas...



Armamento poderoso



Tenemos como misión salvar al negociador, pero está amenazado por dos que le apuntan.



Pulsamos el botón R en el pad para acercar la perspectiva. También aparece una útil mirilla de precisión...



Tras dos certeros disparos, nuestro compañero sale corriendo para buscar cobijo en lugar seguro. El peligro ha pasado.

La PlayStation recibe con los brazos abiertos este nuevo título de golf que tiene como objetivo fundamental el divertir y hacernos pasar un buen rato.

EVERYBODY'S GOLF 2

Donde pongo el ojo pongo la bola



El golf es un deporte que ya está muy trillado, tanto en consolas como en PC, aunque Sony ha querido darle otra vuelta de tuerca y apretar de nuevo las clavijas a su máquina para que acune en su seno una nueva versión del «Everybody's Golf».

Para comenzar con buen pie os comentaremos que este juego es un poquito de todo, ya sabéis, que combina perfectamente la simulación con el arcade, la espectacularidad con la realidad, y el carisma de los personajes con unas animaciones muy reales y conseguidas.

Lo que dice mucho de las virtudes de este juego, ya que por ejemplo los personajes nos arrancarán una sonrisa en los momentos menos esperados, puesto que no es muy normal ver a un golfista de ciento veinte kilos de peso darse cabezazos contra el suelo como un poseso. O, por el contrario, ver jugar al golf a una escultural mujer de 25 años con un traje de noche plantado en su cuerpo lozano y unos zapatos de tacón a sus pies a las cinco de la tarde.

Comenzamos con cuatro de estos genios del golf, y según vayamos ganando torneos nos otorgarán el privilegio de jugar contra otros siete personajes, entre los que se encuentra nuestro queridísimo Sir Daniel Fortesque de «Medievil». Gráficamente se trata de un juego totalmente tridimensional que cumple con creces su cometido, y que nos ofrece escenas preciosas –como los reflejos en el lago– que nos dejarán con la boca abierta.

Con respecto a la jugabilidad es un título *que se deja querer*, ya que una vez calculada la velocidad del viento, el desnivel del terreno, la distancia y la fuerza que le vamos a imprimir a la bola, no habrá nada que pueda interponerse entre el hoyo –o el *green*– y nosotros.

La manera de arrear los golpes no es nada revolucionaria: primero elegimos la trayectoria de la bola y el palo que vamos a utilizar. Acto seguido pulsamos el botón de potencia y lo detenemos antes de que sobrepase el valor máximo. Si se produjera esto, es casi seguro que nuestro lanzamiento acabe en algún *bunker* o en la copa de un abedul cercano. Lo cierto es que donde «Everybody's Golf 2» gesta su encanto es en la justísima dificultad que padece, ya que no nos costará *ni mucho ni poco* pasar todos los hoyos realizando el par del campo. Aunque Sony nos ofrezca más de lo mismo –respecto de la primera parte– lo cierto es que somos muchos los que estamos dispuestos a recibir más de lo mismo. Y es que nos encanta disfrutar de lo lindo dando con el palo a la pelotita hasta hacerla entrar en el agujero al que tanto hemos ansiado llegar sin tener que pasar por el *bunker*. Ya sabes: coge el palo, calcula el golpe y... ¡a por todas!

Gustavo

La belleza de los campos es tremenda y los reflejos de los lagos son impresionantes.

Para arrear un buen golpe debemos escoger bien el palo con el que vamos a golpear la bola.

¡Uy! la bola ha pegado en el árbol...

Podremos manejar las cámaras para obtener la perspectiva que más nos guste.

En el *green* es donde más precisión debemos tener.

Aparte de estos diez elementos, tenemos tres personajes ocultos entre los que se encuentra el tal Fortesque.

Los datos que salen en pantalla

Estas dos cifras son los golpes que hacen falta para alcanzar el par y la distancia del hoyo.

Este cuadro nos ofrece las yardas que nos separan del hoyo desde la posición en la que estamos.

Además de mostrarnos el palo, debajo de este podemos ver las yardas que podemos alcanzar al utilizarlo.

Estos números nos muestran las yardas que hemos progresado con nuestro golpe. También aparece la barra de potencia.

Aquí podremos ver la situación de la bola, el porcentaje que hay abajo nos muestra la precisión del golpe. Si cae en hierba alta, este porcentaje baja.

La flecha superior nos muestra la dirección y fuerza del viento... aunque en esta ocasión no se puede preveer. Abajo, los personajes que compiten.

Puntuación: 6.8 — Bien

Everybody's Golf 2

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Sony
Precio: 4.490 Ptas.
Género: Deportivo — Traducción: No

Objetivo: introducir la bolita en el agujerito con el menor numerito de golpecitos posibles.

Modo de juego: dale estacazos a la bola con palos de hierro y madera.

Nº de jugadores:	1 a 4
Nº de personajes:	10
Personajes ocultos:	3
Armas:	Los palos
Violencia:	Con la pelota

Compatible con: Dual Shock, Memory Card, Multi Tap

▶ La dificultad y el precio... de escándalo.
▶ Es idéntico a la primera parte.

DIF · SON · GRA · JUG

BÓRRALES DE GOLPE TODO SU HUMOR INGLÉS



CAMPEONATO ON-LINE CHUCHU ROCKET! CHALLENGE

SEGA

Dentro de poco vas a poder derrotar a media Europa. Tú solo. Con ayuda de tu Dreamcast. Porque el próximo 10 de junio llega ChuChu Rocket!, el primer juego on-line de la historia de las consolas en Europa. Un juego sin precedentes con el que podrás jugar a través de Internet, y en tiempo real, con jugadores de España, Francia, Gran Bretaña o Alemania. Empieza a entrenar, porque ChuChu Rocket! Challenge, el primer campeonato on-line, comienza el 1 de julio. Apúntate ya en Dreamarena, el portal exclusivo de acceso a Internet de Dreamcast.

Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492

INCLUYE ACCESO GRATUITO A INTERNET. COSTE DE LLAMADA LOCAL. PARA MÁS INFORMACIÓN CONSULTE LOS TÉRMINOS Y CONDICIONES DE DREAMARENA.



El coche enemigo es el de la mirilla roja: ¡a por él!

Con una pistola óptica –o un ratón– estas fases son mucho más sencillas de pasar.

John McClane es un tipo duro que va a poner firmes a todos los malos de Las Vegas.

En general, el juego no es muy complejo aunque sí variado.

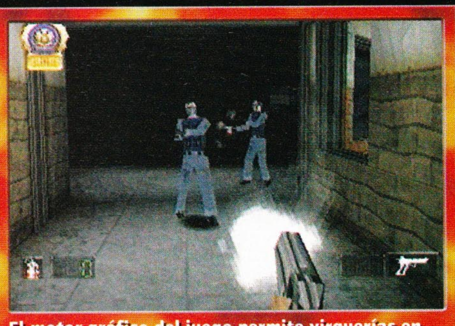
JUNGLA DE CRISTAL
TRILOGIA 2
VIVA LAS VEGAS

John regresa al futuro

Bruce Willis tiene la negra y es que lugar que toca, lugar que sume en el caos y la destrucción absoluta. ¡Pobrecito!

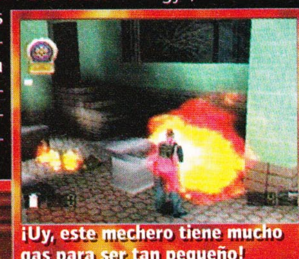
Si la desgracia tuviera rostro, éste sería, sin duda, el de John McClane. Primero atacaron un edificio de oficinas en Los Angeles, después tomaron el aeropuerto de Nuva York mientras esperaba a su mujer y tras un breve paso por la Gran Manzana –que unos terroristas no dudaron en volar por los aires– se ha metido en un videojuego que llega hasta Las Vegas: el paraíso del azar, las ruletas y los *borrachuzos* de tres al cuarto.

Si recordáis el primer «Die Hard Trilogy», sorprendió a propios y extraños por el esfuerzo que suponía regalarnos, por el precio de un CD, tres juegos divertidos y originales a la vez.



El *motor* gráfico del juego permite virguerías en plan «Quake». Pero del dicho al hecho...

El primero era un arcade parecido al exitoso «Syphon Filter», en tercera persona. El segundo nos ponía a los mandos de un coche que perseguía a los maleantes a toda velocidad por un ciudad y, finalmente, el tercero, que llegaba a calcar a geniales clásicos estilo «Virtua Cop» de Sega o «Time Crisis» de Namco.



¡Uy, este mechero tiene mucho gas para ser tan pequeño!

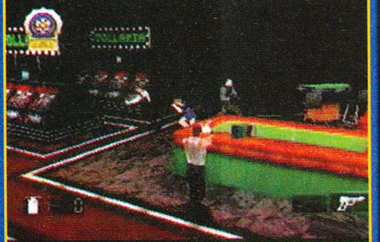
Pues bien, todo lo anterior puede extenderse a esta segunda parte que no ha cambiado nada de lo que se trabajaron en su día para la primera.

¿Más de lo mismo?, pues sí y bastante descarado, pero como nos lo hemos *pasado pipa* y es más sencillo de jugar que un «Tetris»... pues nos da igual. Podrían haberlo hecho mejor, pero nos da la sensación de que Fox no ha querido programar el mejor juego de la historia...

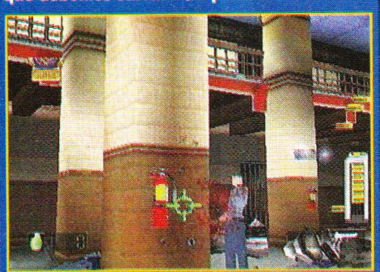
José Luis

Las fases de disparo están concebidas como si de una recreativa se tratara...

Consejos Juegos & Cía



En la fase *de apie*, debemos vigilar a cada momento nuestras espaldas y tratar de no perdernos. En muchas ocasiones hay rehenes que debemos salvar... ¡a por los malos!



Exacta a la primera parte, debemos conocer a la perfección el mando para que no nos peguen mucho. Una buena estrategia es disparar y recargar a la vez...



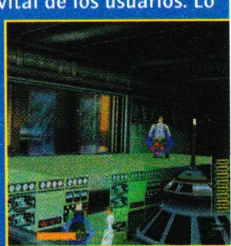
Fase tipo «Chase HQ», lo que significa que debemos pegar lo más fuerte posible al enemigo cuando esté cerca de nuestra chapa... ¡dale al turbo amigo conductor!

Versiones



PC CD-ROM

Idéntico, igual, exacto y calcado. El juego de PC lo han debido sacar del CD de PSX y le han aplicado el *artículo ocho ochenta* que consiste en suavizar todo y hacer los movimientos más suaves a base de tarjetazos acelerados. De todos modos, este tipo de desarrollos arcade siguen siendo territorio exclusivo de las consolas y su paso al PC es más un trámite burocrático que una necesidad vital de los usuarios. Lo que si es cierto es que si nos ponemos con él podemos pasar unos ratos entretenidos, pero sin mayores pretensiones. Discreto y poco más...





Puntuación



6.8 Bien alto

PSX | PC | N64 | GBC | DC

Compañía:	Fox Interactive
Precio:	7.990 ptas.
Género: Varios	Traducción: Sí

Objetivo: una banda mal organizada, aunque molesta, tiene asustada a la ciudad. Acaba con ella.

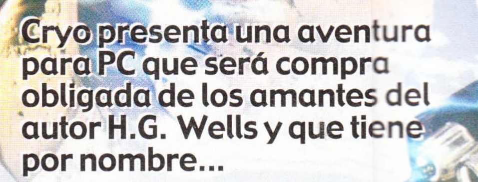
Modo de juego: los enemigos sobran... ¿sabes lo que hay que hacer?

Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	25
Vehículos:	Sí
Armas:	Sí
Violencia:	Normal

Compatible con
Memory Card
Dual Shock
Light Gun Controller
Mouse

Variado y divertido a la vez...
Fox no ha cambiado nada de la primera parte. Idéntico.

DIF SON GRA JUG



TIME MACHINE

Un garbeo por el tiempo



No se te ocurra atacar a los guardias o te pondrán a limpiar el jardín de por vida.

Cruzar el desierto no es tarea fácil. Estos bichos nos ayudarán con sólo montarnos en uno... ¿pero cómo lo cogemos?

El Tiempo. Algo que no se puede ver, ni tocar, simplemente medir, y que no espera por nada ni por nadie: ¿no sería maravilloso viajar de una época a otra como en "Regreso al Futuro"? ¿Qué sería de nosotros si tuviéramos la posibilidad de movernos como Marty McFly para conocer otros mundos y personas? Pues esto es más o menos lo que ocurre en «Time Machine», una producción de Cryo que recrea la famosa novela de H.G. Wells: La Máquina del Tiempo, aunque se toma bastantes libertades a la hora de ponernos la acción en pantalla.
Controlamos a Wales, un inventor del siglo XIX que es transportado al año 800.000 –casi ná– por un error en el artilugio que ha diseñado. Al llegar al *nuevo mundo* se encuentra con un *tomate* de los buenos: los habitantes son unos bordes, no existen las noches, hay un laberinto temporal que borra los recuerdos de todas las personas y, lo más gordo, es que para volver a su época ha de encontrar a un *semidios* llamado Khronos. Así comienza una aventura de lo más atrayente, que nos costará sangre, sudor y lágrimas completar.
Y la verdad es que aún estamos sorprendidos por la forma en la que ha planteado Cryo el apartado visual de «Time Machine».
Resulta que se han sacado de la manga un modo gráfico similar al de «Resident Evil» salvo que al movernos los fondos rotan en perspectiva con el personaje, dando un efecto algo extraño pero que resulta bastante espectacular. Otro punto que nos ha encantado es el diseño de los escenarios que podemos catalogar de soberbios y de gran belleza. El único problema es que los elementos poligonales no están muy bien y *cantan* por soleares.
Como aventura, «Time Machine» tiene todo lo necesario para enganchar. La historia es contínua y hay conversaciones todo el rato aunque la mayoría de los personajes *pasan de nosotros* y se comportarán como auténticos impertinentes. Eso sí, cuando de repente nos enteramos de que poseemos la habilidad de conjurar hechizos las cosa se vuelve aún más interesante.
El único problema que hemos encontrado en «Time Machine» está en el desarrollo. Y es que llega a ser demasiado pesado por su simpleza... ¡vamos!, que si queremos salir de la ciudad tenemos que conseguir una magia, luego convencer a un comerciante para que nos ayude a hacer una cosa y así sucesivamente, sin cambios sustanciales. ¡Por lo menos podrían haber variado un poquito!
Finalizando –que es gerundio– sólo mencionar el doblaje y la banda sonora, que son de auténtico cine... lo que hace falta ahora es que el ejemplo cunda.

Nacho

El juego está doblado al castellano, pero también podremos leer los subtítulos.

Una instantánea con Wales cacharreando en su máquina del tiempo...

El uso de la magia es muy importante. Cuantos más hechizos sepamos, mucho mejor para nosotros... :P

Este cacharro sirve para trinchar monstruos.



Al fondo podemos ver el reloj... culpable de los cambios en el tiempo.

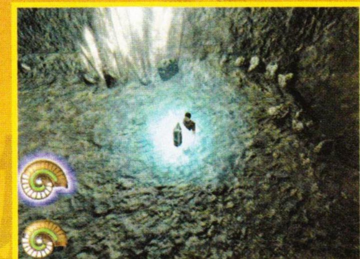


La concha de la izquierda nos muestra la vida y el maná que nos queda.

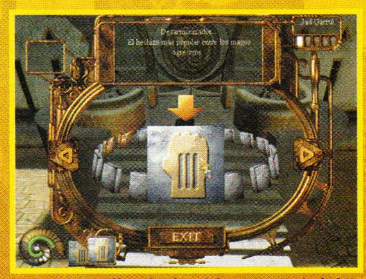


Ahora más que nunca, los efectos de luz son realmente... ¡BRILLANTES!

Usa la Magia



Acércate al cristal y pulsa la tecla de acción. Hecho esto, una especie de rayo nos envolverá y entraremos en...



... la pantalla de hechizos. Aquí debemos seleccionar uno de los que tengamos disponibles... ¡y ya está!

Time Machine

Puntuación: **7.0** Notable

PSX · **PC** · N64 · GBC · DC

Compañía:	Cryo Interactive
Precio:	Por confirmar
Género: Aventura	Traducción: Sí

Objetivo: consigue volver a tu época utilizando la inteligencia, tu magia y todo el poder que puedas abarcar.

Modo de juego: controla a Wales en un mundo hostil y lleno de problemas.

Nº de jugadores:	1
Escenarios:	10
Personajes:	Más de 40
Armas:	Sí
Violencia:	Baja

Requisitos mínimos
Aceleración gráfica opcional
32 MB RAM

El sistema gráfico, la ambientación y el sonido.
Poco sorprendente...





La poca piedad que muestran los zombies da paso a una tremenda brutalidad. ¡Menos mal que con nuestro hacha podemos defendernos, que si no...!

Kalisto nos vuelve a ofrecer acción de la buena con la continuación de uno de los juegos más trepidantes y terroríficos que se han visto en una consola... y con un modo *gore* bestial.

¡Qué pesadilla, ma

Versión Dreamcast

La versión para Dreamcast es exactamente idéntica a la de PSX, si nos olvidamos de las diferencias gráficas que hacen desaparecer todos los molestos *pixel-garbanceros* repartidos por las paredes.
La esencia del argumento es el mismo. Es decir, terror a base de sangre y una ambientación que pone en peligro el reinado del mismísimo «Resident Evil». ¡Así que preparáos para lo peor!... digo lo mejor.

Items

Veneno
El veneno es muy efectivo y aquel que lo reciba tendrá una nube tóxica alrededor de su cabeza hasta que caiga fulminado.

Clavos
Los clavos pinchan muy bien en situaciones desesperadas: cuando estemos rodeados, sin escapatoria, hay que utilizar este *ítem*.

Hielo
Con este objeto dejaremos helados a nuestro enemigos: una vez congelados, con un leve toque, los desintegraremos.

Fuego
Con este objeto es posible *brasear* a nuestro enemigo a una temperatura de 2.000 grados. ¡Cuando calienta el sol...!

Brutal es la palabra que mejor define a este juego, ya que la ambientación, los personajes, la acción y la historia es terrorífica.
Además, la acogotante angustia que emanan todos los escenarios nos introducen asombrosamente en el argumento. Hay que tener en cuenta que todos y cada uno de los rincones de este título se han cuidado al máximo para transmitir escalofríos, gracias a un uso de la luz casi magistral. El color, además, brilla por su ausencia: todos los tonos son apagados y la espectacularidad visual queda para mejor ocasión.
Además de la sensación de desorden que reina durante toda la aventura –que nos hará sentir una angustia difícil de describir– las formas, graznidos y quejas de las bestias ayudan bastante a recrear la tétrica ambientación.
Pero todo esto no serviría de nada si al encontrarnos con los enemigos viéramos que no son más que dos polígonos y medio con tres texturas mal puestas y que no demuestran ningún interés en asustarnos. Pero gracias a Dios... y a Kalisto, ocurre lo contrario ya que todos los engendros están cuidados al máximo gráficamente y nos mostrarán toda su furia a base de dentelladas y bofetadas de esas que duelen. Aún así, está en nuestra mano el reaccionar e intentar partirlos en dos con nuestra herra-

Pobre monstruo: después de ver esta escena... ¿os imagináis cómo quedó después del hachazo?

La ambientación es buenísima, y nos introduce un poquito más en el juego.



Los gatos del infierno son criaturas rápidas que nos crearán más de un problema si no acabamos rápidamente con ellos.

No penséis que este hombre trabajaba anteriormente en el hotel *Overlook* –el de la película "El Resplandor"–... es que salió así de agresivo cuando nació.

Si no actuamos rápido este zombie nos va a absorber hasta el higadillo.

Los litros de sangre que correrán en este juego son muchos. ¡Menos mal que contamos con una opción para desactivar este viscoso elemento...!

dre!

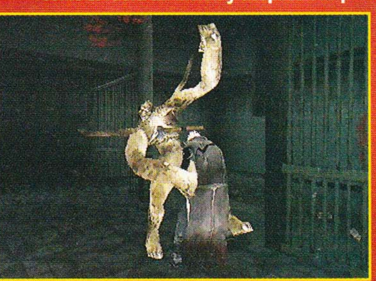
Esta es la raza más dura de la historia: el tío está ardiendo y ni se inmuta.

El golpe de gracia





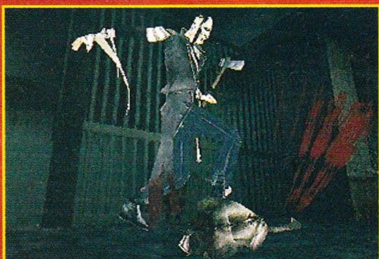
1.- Sin duda lo más bestial son los *fatalities*. A este enemigo primero le cortaremos la cabeza como si fuera un melón y después comprobaremos si se mueve o no.





2.- Con este otro enemigo la cosa cambia: primero le debemos clavar el hacha en el pecho, derribarlo y después arrancársela de cuajo.





3.- Con este, como es pequeñito, nos daremos el lujo de arrearle un cabezazo para tumbarle, y a continuación arrearle patadas en el colon hasta dejarle sin una gota de sangre.





4.- Con estos mininos tendremos más saña todavía: despues de levantarlos en vilo con el hacha, los remataremos en el suelo.

mienta de jubilar monstruos. Como ocurriera en la primera parte, Kalisto ha programado un juego en el que tendremos como máxima talar con nuestro hacha a todo monstruo que tenga el desparpajo de enfrentarse a nosotros, dejando en un segundo plano lo de perdermos por el escenario buscando objetos como llaves, palancas, etc.

Y es ahí donde reside gran parte del encanto de este título, ya que no tenemos ni un segundo de respiro por culpa de la gran cantidad de zombies que tendremos que ajusticiar.

Las maneras que adoptaremos para terminar con estas abominables criaturas son de lo más violento, ya que vagaremos por los escenarios *descoyuntando* enemigos como Dios nos dió a entender. También podemos utilizar *ítems* con los que quemar, envenenar o congelar a nuestros adversarios. Y os aseguramos que todas estas tareas han sido planteadas con toda su crudeza, sin poner paños calientes que alivien el espectáculo de muerte y destrucción al que asistiremos.

Para evitar los típicos problemas de violencia Kalisto ha recurrido a la manida opción de cambiar el color de la sangre o bien eliminar este viscoso elemento para que no salpique a nadie.

Pero sin duda alguna lo que mejor define a este título es su protagonista: sólo con verle nos daremos cuenta de que no es un programa apto para personas sensibles... ¡vamos, que no se trata de un simulador de Monjas de la Caridad...!

Kalisto ha sabido continuar la saga de la forma en que comenzó, creando una atmósfera de infarto y dando prioridad a lo que realmente gusta de un buen juego: la diversión. Pero en esta ocasión ha querido darle una vuelta más a la tuerca mejorando los buenos gráficos para darle ese pequeño toque de aventura que tanto echamos de menos.

Gustavo

Puntuación

Nightmare Creatures II — **8.4** Notable alto

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Kalisto
Precio: Por confirmar
Género: Arcade 3D **Traducción:** No

Objetivo: terminar con todos los zombies que te salgan al paso hasta encontrar al despiado Crowley.

Modo de juego: suelta hachazos a discreción o bien utiliza *ítems*.

Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	30
Nº de monstruos:	22
Nº de ítems:	8
Violencia:	Gratuita

Compatible con
Dual Shock
Memory Card

La ambientación y la acción trepidante. Excelente.
Es casi igual que la primera parte.





Disparar a quemarropa se convertirá en una rutina, ya que estos zombies no tienen miedo a nada.

Controlamos a varios personajes, entre los que se encuentra Steve Burnside.

Como no nos suelte pronto nos va ha dejar con una jaqueca monumental.

RESIDENT EVIL: Code Ver

SE BUSCA VIVO

Estaba claro: PlayStation tiene su «Resident Evil 3 Nemesis», Nintendo 64 un invento apodado *Zero Hour* y ahora Dreamcast se ha salido con un *peacho* de *Code Veronica* que quita el hipo.

En Japón fue todo un éxito, y en nuestro país estamos casi seguros de que también lo será, ya que es pecado no tener en nuestras vitrinas una maravilla como esta. La historia esta vez se desarrolla en Europa, cuando Claire va en busca de su hermano Chris a las instalaciones de Umbrella... en ese momento es apresada y conducida a una pequeña isla plagada de zombies. Es ahí cuando entraremos en acción y comenzamos a descubrir el auténtico meollo de esta nueva y descomunal aventura.

La ambientación de este juego es –sin temor a equivocarnos– la mejor que hemos visto de la saga *Resident* para plataforma alguna, ya que la oscuridad que reina en todas partes nos hace pensar que estamos realmente indefensos ante el inminente ataque de cualquier monstruo. Todo eso sin contar con las localizaciones que Capcom nos regala, que esta vez son mucho más tétricas y misteriosas: las sombras se han utilizado con una maestría des-

¿PUEDE UN ZOMBIE VOLVER A MORIR?

En cuanto veamos un barril lo primero que nos debe pasar por la cabeza es agujerearlos a balazos. Dispara a quemarropa y obtendrás como recompensa una explosión.

Después podemos disfrutar viendo como los cuerpos de los zombies son incinerados y como las explosiones se convierten en un espectáculo de luz y color hasta que se terminan.

Cuando termine seremos testigos de que los cuerpos de los no muertos son carbón preparado para ser incinerados de nuevo. ¡Ay, si hubiera más barriles al lado de cada zombie! la vida en esta Isla sería más fácil.

Contaremos con todo tipo armas: desde un miserable cuchillo hasta dos preciosas uzis...

¡Dales cera Steve!, como se le acaben las balas van a tener que buscar sus trocitos en la Conchinchina.

La calidad técnica de este juego es increíble... además de ser el primer «Resident Evil» en 3D.

Los perros del infierno son los más pesados.

Como manda la tradición, para resolver *puzzles* tendremos que utilizar todas nuestras cualidades.

Los escenarios están muy currados: son muy oscuros y tétricos.

onica

ZOMBIE

Rara vez veremos la sangre en este juego. Pero en esta ocasión... ¡dimos en el blanco!

conocida en este tipo de juegos y, salvando las obvias distancias gráficas, huele a «Silent Hill».

Pero sin duda una de las cosas que más nos impactó nada más verlo fueron los personajes: están modelados exquisitamente y por mucho que nos obcequemos, no seremos capaces de encontrarles vértices perdidos y mal definidos. Y es que los suavizados de polígonos que se ha *currado* Capcom no deja nada al descubierto.

Pero lo más significativo de «Resident Evil Code Veronica» es que mantiene el espíritu que le ha dado *tantísima pasta* a la compañía, ya que tendremos que pasearnos por vastos edificios buscando pequeñas piezas de rompecabezas hasta conseguir todas para pasar a otro *puzzle* más complejo y difícil. Además, como vamos a disfrutar del juego en castellano no habrá *puzzle* que pueda con nosotros. Aunque también es cierto que en esta nueva aventura Capcom ha introducido más cantidad de sombras para que, mientras paseamos, no descansemos ni un solo segundo mirando todos los recobecos de la escena.

Para terminar queremos comentar que pocos juegos han llegado al nivel gráfico de este «Resident Evil Code Veronica» que, por vez primera, *pasa de los fondos renderizados* y nos muestra un perfecto entorno 3D que la consola fabrica en tiempo real. Y lo mejor de todo es que esta técnica no desmerece en absoluto el resultado final. Al revés, lo hace más espectacular.

Gustavo

Puntuación

Resident Evil: Code Veronica

9.0 Sobresaliente

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía:	Capcom
Precio:	8.990 Ptas
Género: Aventura	Traducción: Sí

Objetivo: encontrar a Chris y huir de la isla lo más rápidamente posible, antes de que los zombies nos coman.

Modo de juego: resuelve los *puzzles* y extermina a todos los zombies.

Nº de jugadores:	1
Nº de personajes:	3
Entornos 3D:	Sí
Armas:	Variadas
Violencia:	Mortal

Compatible con Visual Memory

Todo: gráficos, ambientación, acción, aventura, *puzzles*...

Falta algún toque de originalidad.



NOS PASAMOS LA PRIMERA FASE POR TI

1– Nada más comenzar la aventura debemos seleccionar el mechero para que el guardián nos libere.

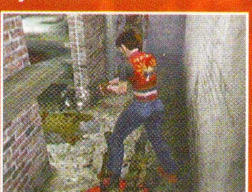
2– A continuación cruzaremos el cementerio esquivando a los zómbies que se encuentran descansando allí.



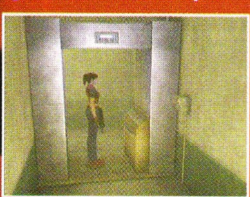
3– Después de nuestro primer contacto con Steve Burnside debemos entrar por la puerta que hay al fondo.

4– Continuamos hasta el final del porche y subimos las escaleras para después entrar por la primera puerta que hay *a mano derecha*. Prepárate por que dentro nos espera un agradable comite de festejos...

5– Dentro nos las tendremos que ver con unos cuantos zombies. Una vez aniquilados pasaremos por la puerta que está a la derecha con mucha –o muchísima– precaución, no sea que alguien nos muerda.

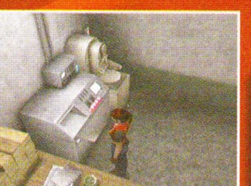


6– Continuamos por el pasillo hasta el final disparando a todos los zombies que allí se encuentran. Después de coger las balas que hay en la estantería de la izquierda aparecerá un zombie con unas bonitas pistolas...

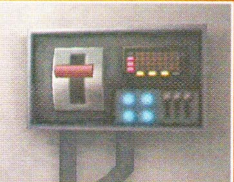


7– Una vez fuera del edificio lo rodearemos por el lado contrario al que hemos venido. Para pasar por la última puerta que nos encontraremos a la derecha. Dejar los objetos metálicos.

8– Dentro nos veremos con Steve. Cuando se vaya mirar el cajón que hay debajo del ordenador de nuestro querido y añorado hermano Chirs Raefiel. Hemos cogido el medallón.



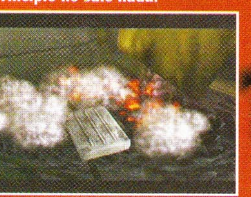
9– Debemos coger el medallón y meterlo en la máquina duplicadora 3D que está en la habitación contigua. No nos tenemos que preocupar si al principio no sale nada.



10– Luego pulsaremos el interruptor que se encuentra al lado de la puerta por la que ha salido Steve. Este interruptor nos será de utilidad para abrir el cierre de la valla.



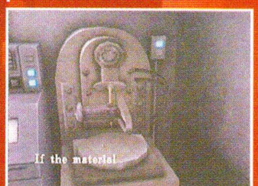
11– Después nos largaremos hasta la valla por la que hemos pasado y pulsaremos el interruptor que hay en la esquina. Disparamos a los barriles para que exploten y... ¡a por los otros zombies!



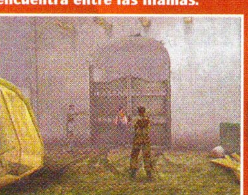
12– Cogemos el extintor que está dentro del garaje y nos dirigimos hacia el cementerio. Apagamos el fuego del camión para que podamos coger la maleta metálica que se encuentra entre las llamas.



13– Inspecionado el maletín –desde el inventario– nos damos cuenta de que tiene un botón que, una vez pulsado, pasa desapercibido por los detectores de metales.



14– Volvemos a la habitación donde se encuentra la máquina duplicadora de objetos 3D e introducimos este nuevo objeto dentro.



15– Una vez cogido el medallón duplicado nos vamos hacia la puerta que está a la derecha del camión estrellado. Cruzándola habremos terminado con el primer nivel..



Pudimos disfrutar del primer Parodius en recreativa para después hacerlo en Super Nintendo. No tiene nada que envidiarle...

Los matamarcianos de Konami huelen a lo mejor del género de los ochenta...

«Track & Field» es uno de los clásicos de las recreativas.

¡A ver dónde disparas para completar la ficha!

Nos dejaremos las yemas en los botones. ¡Tac, tac, tac...!

KONAMI GB Collection 2

Diversión a raudales para toda la familia

Ya comentamos la primera entrega de esta colección hace unos meses, y la verdad es que este segundo cartucho no tiene nada que envidiar a su antecesor. Los juegos que Konami nos ofrece en esta ocasión son: el primer «Track & Field», «Frogger», «Parodius» y el «Block Game». «Track & Field» es la primera parte del exitoso «International Track & Field» que podemos disfrutar hoy en día, tan *enchuscante* como este pero con más aire a la recreativa original. «Frogger» nos pedirá que guiemos a nuestro Batracio hasta la otra orilla, «Parodius» que le demos a los enemigos colgados de este matamarcianos clásico y «Block Game», que como ejercicio de habilidad/inteligencia es divertidísimo. Y lo mejor de todo, que han sido remodelados para verlos en color.

Gustavo

¿Cruzará la pequeña rana la peligrosa carretera?

Salta de tronco en tronco para no terminar en el fondo del río.

Puntuación

Konami GB Collection 2 — **8.8** Notable alto

Sistema		
GB	Compañía:	Konami
	Precio:	5.995 Ptas.
	Género: Varios	Traducción: No

Sencillamente, los cuatro son geniales.
No tener una GB para disfrutarlos.

DIF SON GRA JUG

Top Gear Rally 2

¡Acelera, que hay un barranco!

La velocidad vuelve a introducirse en nuestra pequeña portátil para hacernos disfrutar de las carreras de rallies más espectaculares.
Básicamente es el mismo juego que nos cautivó hace más o menos un año, pero en esta ocasión los gráficos se han mejorado mucho hasta ofrecernos imágenes nunca soñadas en nuestra pequeña GBC.
Aparte de esto la velocidad es trepidante, a pesar de que los objetos tardan un suspiro en aparecer y largarse a nuestro paso. Nos sorprendió mucho la gran velocidad que puede llegar a generar la más pequeña de la familia Nintendo con tantos elementos en pantalla.
Los ocho coches que Kemco nos ofrece están extremadamente detallados, y es fácil reconocer de cuál se trata a primera vista –cosa nada fácil de lograr teniendo en cuenta la limitada resolución de pantalla de la consola–.
Aparte de las mejoras visuales, también se ha mejorado la dificultad, esta vez será mucho más fácil conseguir dinero para poder realizar los cambios necesarios en nuestro vehículo y que este, en vez de correr vuele. Ya que los obstáculos en pista no son tan numerosos como antaño, aunque sería una tarea mucho más fácil si los contrarios no se ofuscasen intentando siempre sacarnos de la pista.
En definitiva, estamos ante uno de los mejores juegos de velocidad que hemos visto hasta la fecha para la GBC, ya que sus distintas localizaciones, sus ocho coches y sus trepidantes carreras nos han llegado al alma. Ya sabes, mete primera y... a correr.

Gustavo

Todos los coches parecen de verdad, ¿a que reconocéis el Cordoba y el Toyota?

El rally de Suecia también estará presente en esta edición de Top Gear, brutal.

Los gráficos están muy cuidados. ¿No os parece?

Los enemigos se empeñan en hacernos la vida imposible.

¡Menos mal que nos indican la dirección de la curva!

¡Los dos Subaru luchan por el sexto puesto!

Puntuación

Top Gear Rally 2 — **8.6** Notable alto

Sistema		
GBC	Compañía:	Kemco
	Precio:	5.990 Ptas
	Género: Velocidad	Traducción: No

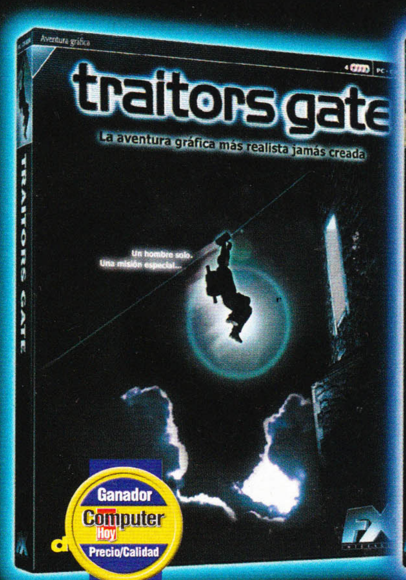
Los gráficos y la velocidad del juego.
Que los rivales lo pongan tan difícil.

DIF SON GRA JUG





LAS MEJORES CRÍTICAS SON DE LOS EXPERTOS. EL PRECIO ES COSA NUESTRA.



Aventura gráfica

4 PC · CD-ROM



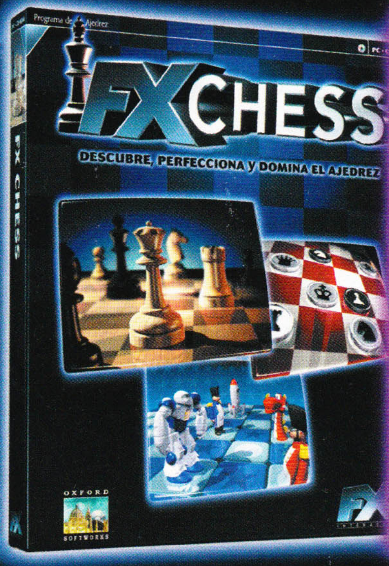


LA AVENTURA GRÁFICA MÁS REALISTA JAMÁS CREADA

Eres agente secreto. Dispones de 12 horas para cumplir tu misión. Uno a uno vas burlando sofisticados sistemas de seguridad. Detrás de cada puerta hay un enigma. Detrás de cada muro, una sorpresa. 4 CDs cargados de realismo y diversión.

"Una completa y compleja aventura que pondrá a prueba todo tu ingenio". "Digna de una película de James Bond".

PC Actual



Programa de ajedrez

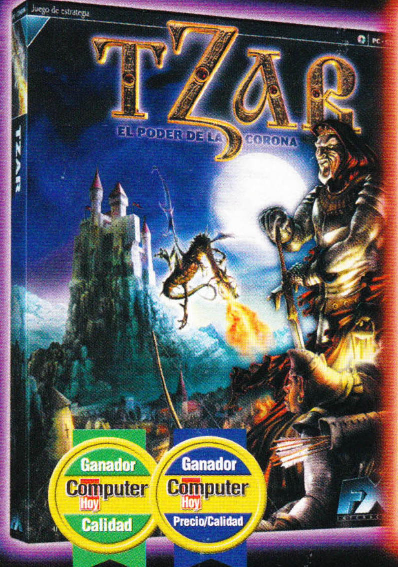
PC · CD-ROM

EL AJEDREZ PARA TODO EL MUNDO

50 niveles de dificultad, estilo de juego humano, movimientos imprevisibles... El oponente perfecto para cualquier jugador. Ayuda a los principiantes, mejora el juego de los iniciados y es un gran reto para los expertos. Aprende con su tutorial y enseña a los niños con las piezas Toy.

"El ajedrez que puede ser jugado desde un principiante a un maestro"

Computer Gaming World



Estrategia en tiempo real

PC · CD-ROM

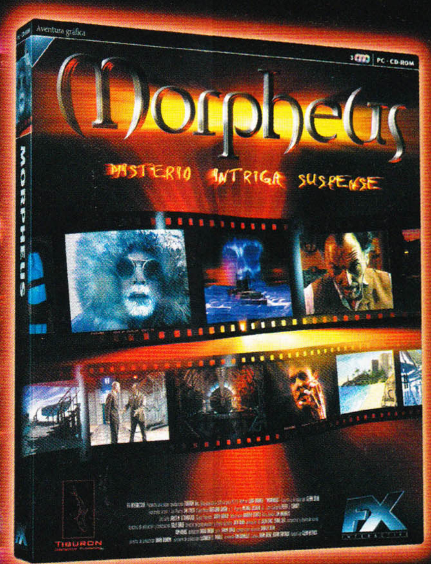


EL NUEVO CLÁSICO DE LA ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL

Guía una civilización a su máximo esplendor: construye ciudades, fortalezas, puertos, torres mágicas... Descubre nuevos avances tecnológicos. Comercia con otros pueblos y conquista nuevos territorios. Haz de tu reino el más próspero y poderoso.

"A veces nos encontramos con verdaderas joyas, como Tzar, un título que podemos poner a la altura de gigantes del género como Warcraft o Age of Empires".

Terra



Aventura gráfica





MISTERIO, INTRIGA, SUSPENSE

Fantásticos mundos en 3D, actores reales, guión de película, increíbles efectos especiales y una cuidadísima banda sonora logran una intrigante aventura gráfica. No podrás parar hasta llegar al final y descubrir el misterio que se esconde tras Morpheus.

"Morhpeus está dispuesto a superar el éxito que obtuvo el legendario "Myst" con un argumento muy trabajado, retos desafiantes y alguna que otra sorpresa".

Micromanía

Los productos FX se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática.

El mundo de las dos ruedas llega hasta Juegos & Cía. con dos títulos dispuestos a comerse el mercado a su manera. Si no sabéis por cuál decidiros, examinar atentamente la presente comparativa y comprobar en el *test* adjunto el que se ciñe más a vuestros gustos.

Con ruedas y a lo LOCO

Suzuki Alstare vs Superbike 2000

Los amantes de las motos estarán contentos con su PC, ya que Ubi Soft y Electronic Arts han lanzado al mercado dos divertidos juegos que nos darán varias pasadas de diversión.

Para empezar «Suzuki Alstare»: un título que se puede calificar como de muy arcade y que sus máximas para divertirnos se encuentran en un espectacular apartado gráfico, un control muy sencillo y que invita a ser jugado de principio a fin, sin apenas tener idea de lo que es una moto. Algo así como lo que supuso «Hang-On» en su día: un arcade en toda regla.

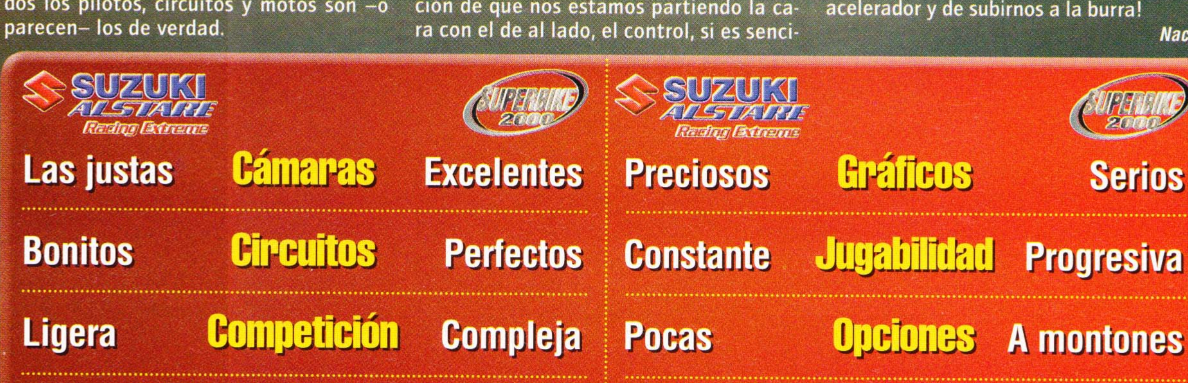
El otro contrincante de este desafío *kilometrado* lleva por nombre «Superbike 2000» y cuenta con la licencia oficial de esta competición, lo que significa que todos los pilotos, circuitos y motos son –o parecen– los de verdad.

Este juego, sin embargo, es mucho más simulador y, como tal, debe ser considerado. Es decir, es de esos títulos en los que antes de entrar en una curva tenemos que ponerle una velita a la Virgen del Sagrado Tortazo.

Hemos planteado la comparativa en diez apartados en los que analizamos los detalles que nos parecen esenciales en este tipo de lanzamientos: el número de cámaras, si son cómodas a la hora de pilotar, los circuitos, la competición, si realmente da la sensación de que nos estamos partiendo la cara con el de al lado, el control, si es sencillo o se necesitan muchas teclas, espectacularidad, gráficos y jugabilidad, simulación y, por último, velocidad. Por supuesto, vosotros podéis hacer vuestro propio *test* con las preguntas que os proponemos y decidir con cuál de los dos os quedáis.

Todo está preparado, la parrilla de salida está repleta de pilotos y mecánicos, de chicas guapas y jueces de carrera. El olor a combustible nos está taladrando la pituitaria y el mono es un perfecto aislante de los 40º que hace en el exterior... ¡es el momento de apretar el acelerador y de subirnos a la burra!

Nacho



Suzuki Alstare Racing Extreme		Superbike 2000
Las justas	Cámaras	Excelentes
Bonitos	Circuitos	Perfectos
Ligera	Competición	Compleja
Básico	Control	Difícil
Arcade	Espectáculo	Rocoso

Suzuki Alstare Racing Extreme		Superbike 2000
Preciosos	Gráficos	Serios
Constante	Jugabilidad	Progresiva
Pocas	Opciones	A montones
Perdida	Simulación	Hace pupa
Total	Velocidad	Buena

Valoración final

Si habéis leído atentamente esta comparativa, os habréis dado cuenta de que el resultado ha sido de lo más ajustado: 6-4 para «Superbike 2000». En un principio el juego de Electronic Arts nos desesperó mucho, pero basándonos en estos apartados es justo darle como ganador: *es mucho más juego* que «Suzuki Alstare» y el grado de competición es considerablemente mejor, llegando en algunos momentos al éxtasis absoluto cuando pasamos en una curva al número uno de la carrera a toda velocidad. Su principal problema que puede hacer que mandemos *al garete el CD*, es la elevada dificultad y el tiempo necesario de aprendizaje –cosa que no ocurre en «Suzuki Alstare»–. El título de Ubi Soft engancha desde el principio, es muy bonito gráficamente y llegará a ponernos los pelos de punta cuando pulsemos el botón de turbo a tope, pero se desinfla muy rápidamente.



Logo en verde: Gana
Logo en rojo: Pierde

La comparativa paso a paso

Cámaras




Tener el mayor número de cámaras es importante, ya que disponemos de más variedad a la hora de elegir cuál es la que más nos gusta. «Superbike 2000» en este apartado *barre* a «Suzuki Alstare» de una forma importante, ya que el título de Electronic Arts tiene cámaras hasta en las *pastillas de freno*.

Circuitos




«Suzuki Alstare» sorprende por el colorido y variedad de sus circuitos, pero no nos queda más remedio que rendirnos a la cantidad y calidad de los de «Superbike 2000». Electronic Arts ha recreado a la perfección todos los trazados de este campeonato con todo lujo de detalles...

Competición




Jugar en «Superbike 2000» no será cosa de niños. Como buen simulador, pasaremos por todas las pruebas de clasificación... pero lo mejor vendrá en la carrera: llegar a ser el número 1 nos costará sangre, sudor y lágrimas por lo duro que son nuestros contrincantes. «Suzuki Alstare» no llega a su nivel...

Control




Los dos juegos a comparar son bastante diferentes. En este apartado, «Suzuki Alstare» gana por sencillez, aunque la conducción es bastante más irreal. En cambio, «Superbike 2000» tiene un complicado control que tendremos que trabajarnos mucho para conseguir algo de diversión...

Espectacularidad




Los dos son muy espectaculares... a su manera. Aunque vibraremos mucho más con «Superbike 2000» gracias a sus pasadas, los golpes múltiples, las curvas. Todo esto le convierte en ganador de este apartado. En cambio, «Suzuki Alstare» sólo ofrece la sensación de velocidad y algún que otro golpe...

Gráficos




Nos ha costado mucho decidir cuál de los dos debe ganar en este apartado, pero creemos que la variedad de circuitos, colorido general y diseño de las motos de «Suzuki Alstare» le hacen merecedor del galardón. No es que «Superbike 2000» esté mal... no. Sencillamente es que todo se hace demasiado repetitivo.

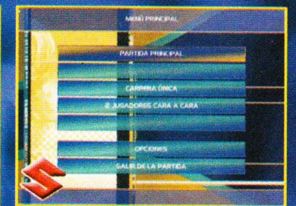
Jugabilidad




Todo es cuestión de gustos aquí: diversión rápida y directa con «Suzuki Alstare» y trabajo y dedicación con «Superbike 2000». El primero es mucho más divertido –en un principio–, aunque con el tiempo se va desinflando. El segundo es *mucho más juego* por todas sus opciones y porque nos llevará tiempo domarlo.

Opciones





Aunque no son muchas en ninguno de los dos casos, Electronic Arts –en su línea– nos ha bombardeado con información y diferentes modos de jugar que hace de «Superbike 2000» un título mucho más completo que su competidor. Lo sentimos «Suzuki Alstare»... otra vez será.

Simulación




En este recuadro el ganador está más que claro: «Suzuki Alstare» es un juego muy arcade y «Superbike 2000» nos mete por completo en el universo de la competición: frenar mucho en las curvas, seguir unas trazadas, entrar en boxes y ese tipo de menesteres que todos conocemos sobradamente.

Velocidad




Los dos contendientes nos ofrecen una gran sensación de velocidad. Pero el vértigo sólo lo encontremos en «Suzuki Alstare». Su función de turbo, su vista interna y algunas zonas repletas de objetos pasando a toda velocidad a nuestro lado le hacen merecedor de ganar en este prestigioso apartado.

Cuestionario
¿Cuál te gusta más?

Otro mes más tenéis la posibilidad de contestar las siguientes 10 preguntas para que conozcáis cuál de los títulos se ajusta más a vuestros gustos.

1.- CÁMARAS
Me da igual que pueda ver la carrera desde múltiples puntos de vista.
SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

2.- CIRCUITOS
Me gusta que tenga muchos y variados trazados: tierra, barro, asfalto...
SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

3.- COMPETICIÓN
Yo lo que quiero es ganar y si me lo ponen fácil mucho mejor.
SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

4.- CONTROL
Cuanto más sencillo mejor: acelerar, frenar y poco más.
SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

5.- ESPECTACULARIDAD
Me gusta correr por correr y si para llegar el primero sacrifico la emoción, prefiero arriesgarme.
SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

6.- GRÁFICOS
Me gusta que el juego sea colorista y que los gráficos sean extraordinarios.
SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

7.- JUGABILIDAD
Lo mío es llegar, cargar el juego y ponerme a correr. No me gusta hacer un *Master* para coger una curva.
SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

8.- OPCIONES
Me gusta que tenga la justas: un campeonato y una carrera simple.
SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

9.- SIMULACIÓN
¡Viva los arcades de toda la vida!
SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

10.- VELOCIDAD
Me gusta poner un ventilador sobre la *tele* para que parezca real.
SI ☐ ME DA IGUAL ☐ NO ☐

Soluciones

Ahora suma los puntos que has obtenido teniendo en cuenta que:
SI=5, ME DA IGUAL=3 y NO=1.

Más de 32: pasas completamente de la simulación y de los nombres reales. Lo tuyo es la diversión rápida y prefieres una gran sensación de velocidad a que haya opciones de juego: «Suzuki Alstare» es tu preferido.

Entre 28 y 32: estás indeciso y eso se nota. Te llama la atención la espectacularidad y simulación de «Superbike 2000» pero también te encanta el sencillo control del juego de Ubi Soft. Así... mal vamos.

Menos de 28: quieres sentir cómo se conduciría una moto de verdad, la palabra arcade te da grima, por lo que «Superbike 2000» es el título que más te conviene. ¿O acaso no quieres *tirarte* meses para ganar un campeonato?

Especial Euro 2000

¡GOOOOOOOL!

El 10 de Junio comenzó en el estadio Rey Balduino de Bruselas, el partido inaugural de una nueva edición de la Eurocopa de Naciones. Concretamente la número 11 que cuenta con la participación de 16 selecciones nacionales y dos países coanfitriones...

Efectivamente, Holanda y Bélgica, Bélgica y Holanda, se han repartido la responsabilidad de organizar por vez primera una Eurocopa con 16 selecciones nacionales. Un evento en el que compite España, según los expertos, con bastantes posibilidades de hacer un papel digno –suponemos que se refieren a que pasaremos de cuartos de final–. Pero lo importante, lo que nos debe preocupar, es que para emular las hazañas de nuestros héroes en los verdes prados de los países bajos no tenemos más remedio *que pillar* uno de los títulos que forman este especial sobre Euro 2000.

Dinamic con su laureado «PC Fútbol 2000 Selección Española», EA Sports con el oficial «Euro 2000» y Sega con su «SWWS Euro Edition» nos demuestran que los productos relacionados con este tipo de eventos tienen un público fiel que busca, al margen de notorias mejoras técnicas, la mitomanía de tener en sus manos los estadios, uniformes y jugadores que están intentando *poner una pica en Flandes*.

Después, en una especie de vagón de cola, os traemos a un recuperado «Ronaldo V-Football» y un *puntual* «UEFA Champions League 1999-2000» que no tienen nada que ver con la Eurocopa, pero su condición de *futboleros* les hace merecedores de un hueco.

¡Ah!, y atención especial a la Eurocopa que hemos jugado en Juegos & Cía. y que ha dado unos resultados muy, pero que muy sorprendentes –¿y si acertamos?–.

En fin, ver para creer y, sobre todo, que ¡Viva la furia Española! y que los *K-Machos* nos den la alegría que merecemos por tantos años de sufrimientos y desencantos.

José Luis



Camacho, el seleccionador nacional, sonríe cuando escucha aquello de que somos *favoritos*...

La clasificación ha sido un camino de Rosas, pero la fase final de la Eurocopa huele a... ¿éxito, fracaso, furia?

PC FÚT[BOL] Selección Espa[ñola]

El espíritu d[...]

¿Gol por la escuadra o ilusión óptica?

El simulador de este «PC Fútbol 2000 Selección Española» es inferior al *manager*...

Dinamic Multimedia es una compañía acostumbrada a copar las listas de éxito cada que pone en el mercado una nueva versión de su legendario «PC Fútbol». Una veces ha cambiado más cosas, otras menos, pero siempre ha tenido en cuenta las infinitas misivas donde los usuarios daban sus ideas para mejorar el producto año a año.

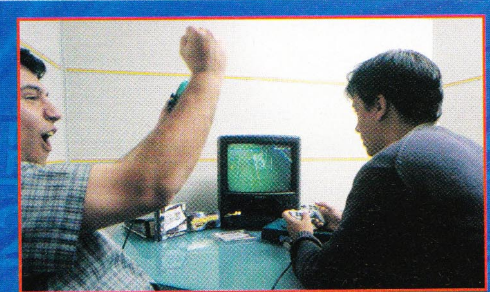
Esa evolución nos ha llevado hasta «PC Fútbol 2000 Selección Española», un nombre largo que guarda en sus dos CD la base del juego que apareció en Navidades, pero con el valor añadido de una completa historia del combinado Español.

Es posible buscar en sus prodigiosos archivos lo que se nos ocurra: cualquier seleccionador, jugador, gol, partido o resultado. Todo está aquí dentro, y con un nivel de detalle que roza lo increíble. Pero esta biblioteca no oculta un simulador discreto –como el de

Las tácticas son un buen camino para ganar los partidos contundentmente...



Toda la redacción de la revista ha jugado ya su particular Eurocopa. Hemos cogido una selección por cabeza –cinco–, y, a modo de liguilla, hemos jugado todos contra todos hasta que solo dos han alcanzado la final. Son España, Italia, Holanda, Alemania y Francia.



Fase Previa

Holanda	4
Italia	0

Gustavo-José Luis

El resultado lo dice todo: control absoluto del juego por parte de Holanda y goles de Davids, dos, Kluivert y Bergkamp. Vieri estuvo inoperante.





En toda su historia la selección Nacional Española ha disputado la Eurocopa en diez ocasiones distintas, obteniendo el título de Campeón de Europa en el año 1964 y el de Subcampeón en el año 1984.

¿Sabías Que?



Aunque el motor gráfico mejoró bastante, sigue teniendo movimientos algo ortopédicos...

En una labor encomiable, se han currado los uniformes de las selecciones que da gusto verlos.

Podemos gestionar el equipo emulando las mismas labores que desempeña Camacho.

«PC Fútbol 2000»– que ha variado muy poco y una lógica amputación de las opciones de gestión económica en el *manager*. Y es lógico porque en una Eurocopa los traspasos son ¿tal vez inconcebibles e imposibles? *Simplemente* el juego nos deja convocar futbolistas, realizar entrenamientos, configurar tácticas y preparar partidos amistosos antes de la dura competición.

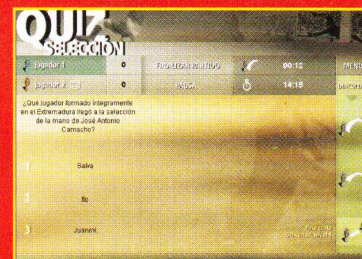
Como mitomanía y por la enciclopedia que incluye, este «PC Fútbol 2000 Selección Española» ya merece la pena. Ahora, como juego de fútbol *puro y duro*, cojea bastante.

José Luis



Quiz

El Quiz Selección es sencillamente genial, aunque para todos, los que sepan mucho porque disfrutarán contestando y los demás porque aprenderemos muchísimo.



El desarrollo es el mismo que el del *Quiz* de «PC Fútbol 2000»: eliges un pase y dependiendo de la distancia la pregunta...



... será más o menos difícil. Si la aciertas darás el pase pero si la fallas, te robarán el balón y... ¡a defender!

Historia de la selección

Este programa viene acompañado de un CD con una grandísima base de datos de la que podemos obtener todo tipo de información referente a la Selección Española. Es muy completa y nos revela datos completamente increíbles. Sólo para *locos del fútbol*...



El buscador que Dinamic ha incluido en el CD es muy útil: nos ahorrará horas y horas de búsquedas ya que abarca a más de quinientos jugadores.



Cada jugador viene acompañado de una fichita que nos muestra su fecha de nacimiento, los minutos jugados con la selección, crónica de goles y partidos...



También tendremos a nuestra disposición un organigrama que nos muestra todo el equipo técnico que acompaña a Camacho...



Además de todos los datos propios de la Selección,es posible echarle un vistazo a los de la Real Federación Española de Fútbol.

Internet

www.euro2000.org

La web oficial de la Eurocopa. Aquí podéis ver los resultados en tiempo real o buscar información sobre los partidos, los sedes, los jugadores, los estadios y las ciudades que acojen las eliminatorias. Está en Español.



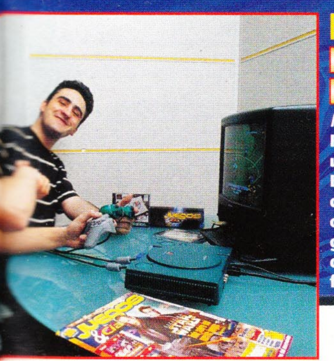
www.euro2000.com

Información a raudales de toda la Eurocopa: partidos, historia, jugadores... Además de contar con más información que ni el mismísimo FBI.



Aquí podremos encontrar un magnífico juego en el que emularemos a Camacho, aunque en esta ocasión podamos seleccionar a cualquier jugador Europeo. Para empezar, contamos con la nada despreciable cifra de dos millones de puntos –a modo de dinero–, con los que tendremos que apostar para seleccionar al equipo que más puntos gane en la Eurocopa.



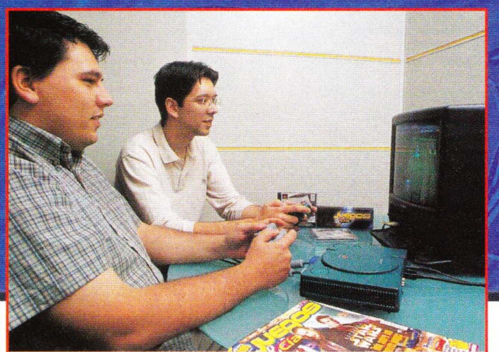


Fase Previa

Alemania	2
Francia	1

Nacho-David

Reñido encuentro con un jugador destacado Bierhoff: dos golitos de sendos remates de cabeza. Anelka, con su gol, no puedo evitar la derrota de los franceses.

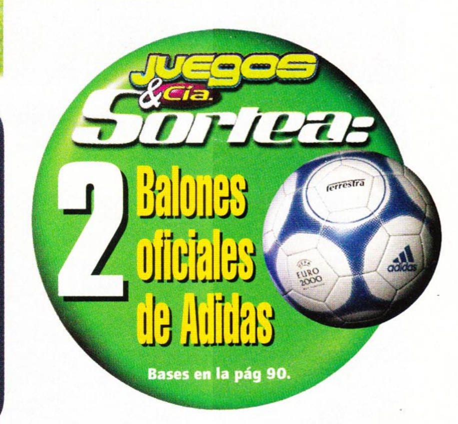


Final

España	3
Holanda	2

Carlos-Gustavo

Exhibición de los de Camacho con un Etxeberría impresionante. Raúl metió el tercero pero Holanda, al final, intentó en vano la remontada.

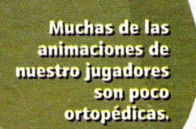




Una vez le cojamos el truquillo, no se nos resistirá ningún equipo.



Los penaltis son prácticamente imposibles de fallar... aunque nunca se sabe.



Muchas de las animaciones de nuestro jugadores son poco ortopédicas.

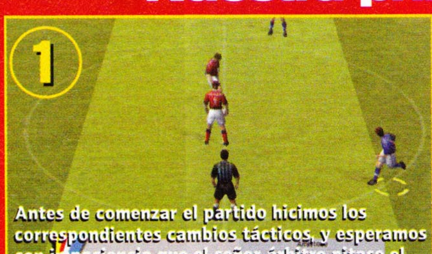


Este partido lo vamos a ganar



El portero estará tan fiero como siempre y saldrá a por la pelota con unas ganas...

Viendo como está el mercado de PC en este género es justo reconocer que este «Euro 2000» es uno de los mejores juegos que han sido creados para esta plataforma. Tal vez este nuevo «FIF...» –perdón–, «Euro 2000» es gráficamente de lo mejorcito que hemos visto para nuestro PC: los jugadores están genialmente modelados y las equipaciones son totalmente reconocibles, que no las de verdad. Eso sí, donde peca de cierto desamparo es en las animaciones, ya que en más de una jugada veremos a estos *astros* del balón adoptar posiciones poco ortopédicas que acarrearían más de una lesión en la vida real como fracturas de rodillas, coxis y esternón. También tendremos la oportunidad de elegir entre todos y cada uno de los equipos de Europa, clasificados o no al evento que empezó el pasado día 10. Como siempre, EA Sports no se ha olvidado de permitirnos ajustar todos y cada uno de los parámetro del partido y del equipo: que si este jugador lo adelanto dos centímetros, que si cuando tenga la pelota el rival mis chicos se encerrarán atrás como si defendieran el Alcázar...



Aquí, los goles más fáciles siempre se fallan, y los difíciles entran.

Pero lo mejor es la sensación de fútbol que transmite cuando en momentos especialmente *futboleros* empecemos a perder tiempo para ganar el partido, o seamos testigos de un árbitro airado que busca al responsable de una patada para sacarle una tarjeta roja.

Lo que hay que reconocer es que este «Euro 2000» sigue permitiéndonos hacer cosas tan irreales como remates de chilena, cañonazos que entran a la mínima por la escuadra, planchas de cabeza, taconazos... en fin, que si el fútbol de verdad nos diera raciones de espectáculo parecidas, lo más seguro es que muchos seguidores habrían caído ya víctimas de un infarto...

Si queremos jugar paralelamente nuestro campeonato, aquí está la licencia oficial.

Gustavo

Nuestra primera jugada

1. Antes de comenzar el partido hicimos los correspondientes cambios tácticos y esperamos con impaciencia que el señor árbitro pitase el comienzo para salir a presionar sin descanso. ¡En tromba, vamos!

2. Todavía no sabemos cómo... pero les conseguimos quitar la bola... aunque con un *zapatazo* la alejamos.

3. No tardamos mucho en recuperarla, y pasársela al jugador que estaba situado en la banda derecha.



4. Cuando este jugador recibió la pelota nos pusimos a pulsar el botón de correr como energúmenos hasta dejar atrás a nuestro perseguidor y lanzar un centro al área pequeña. Una pena que el portero lo parase.



Puntuación

Uefa Euro 2000 — **8.4** Notable alto

Sistema	PC
Compañía:	EA Sports
Precio:	6.995 Ptas.
Género:	Deportivo
Traducción:	Sí

- Disfrutar de nuevo con otra entrega.
- Algunas de las animaciones...

DIF SON GRA JUG

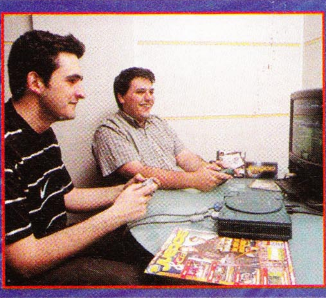


Fase Previa

Italia	3
Francia	1

José Luis-David

Catenaccio y contraataque: esa es la fórmula que destrozó a Francia a pesar de haberse adelantado en el marcador. Totti y Vieri los goleadores...



Fase Previa

Alemania	0
Holanda	1

Nacho-Gustavo

Partido de constantes alternativas, no tuvo un dueño claro hasta que de rebote, Seedorf puso en el marcador el 0-1 final. Alemania puso más empuje.



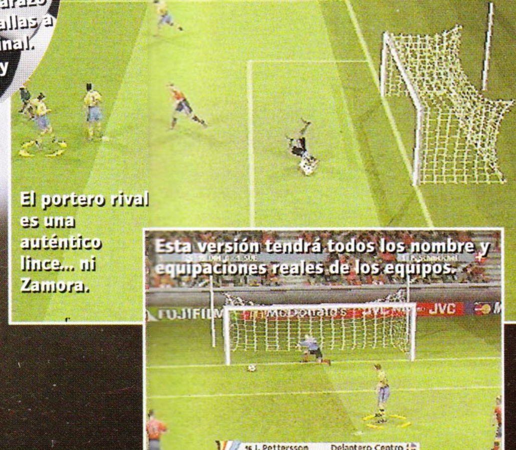
El motor gráfico es idéntico al del «FIFA 2000».

Los pases desde la banda suelen ser la mejor arma para marcar sin problemas.



¿Sabías Que?

En la Eurocopa que se celebró en España –allá por 1964– Marcelino le dió a la selección nuestro primer y único título con un testarazo que se introdujo en las mallas a siete minutos para el final. Fue contra la URSS y suponía el 2-1...



El portero rival es una auténtico lince... ni Zamora.

Esta versión tendrá todos los nombre y equipaciones reales de los equipos.

¡Bien! más de lo mismo

Seguramente si las estanterías de PSX no estuvieran tan saturadas de títulos *futboleros*, nuestra impresión de las dos versiones de este «Euro 2000» sería similar, cosa que no ocurrre. Al acercarnos a «Euro 2000» en PlayStation no podemos evitar pensar que a la compañía Canadiense parece darle lo mismo que existan títulos como «ISS Pro Evolution», «Esto es Fútbol!» o «UEFA Striker»: desarrollos muy trabajados que le superan en tecnología, realismo y diversión. Parece que lo único que les preocupa es mantener la licencia oficial y, cambiando lo justo y el envoltorio, regalarnos el mismo caramelo.

Se cuenta y no se cree: en menos de ocho meses, EA Sports ha puesto en la calle tres juegos idénticos: «FIFA 2000» con Guardiola a la cabeza, «Primera División Stars» con Rivaldo, Raúl, Jimmy y alguno más tirando del carro y este «Euro 2000».

Tres réplicas, tres calcos, tres fotocopias que han cambiado lo mínimo: texturas, nombres, escenarios y ya está, pero lo que importa, el juego, ha permanecido inmutable como el Mamut congelado del Ártico. ¿Que si nos ponemos con él podemos pasar buenos ratos? Efectivamente, la respuesta es sí... pero una pregunta mucho más importante nos atormenta, habrá algún antídoto para evitar tener la sensación de haber jugado antes a esto.

La competencia en PSX es feroz y eso debería contribuir a superarse en cada nuevo programa... ¿o no?

José Luis



Fase Previa

España	1
Italia	1

Carlos-José Luis

Empate en un partido brusco y, a veces, violento por el juego italiano. Un gol de Inzaghi equilibró la igualdad rota por Mendieta en el primer tiempo.



Fase Previa

Francia	2
Holanda	5

David-Gustavo

Exhibición de "La Naranja Mecánica" que puso en el campo imaginación, toque y efectividad en el remate. Berkamp hizo un espectacular *hat-trick*. Francia... nada.

Guía de compras

Premier Manager



Género: Manager
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 ptas.
Puntuación J&C: 7.4
Plataforma: PC **PSX** N64 GBC DC

ISS PRO EVOLUTION



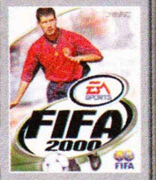
Género: Simulador
Compañía: Konami
Precio: 8.990 ptas.
Puntuación J&C: 9.4
Plataforma: PC **PSX** N64 GBC DC

Esto es Fútbol



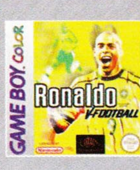
Género: Simulador
Compañía: SCEI
Precio: 7.990 ptas.
Puntuación J&C: 8.4
Plataforma: PC **PSX** N64 GBC DC

FIFA 2000



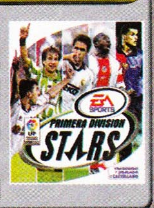
Género: Simulador
Compañía: EA Sports
Precio: 7.990 ptas.
Puntuación J&C: 8.9
Plataforma: **PC** **PSX** N64 GBC DC

Ronaldo V-Football



Género: Simulador
Compañía: Infogrames
Precio: 5.490 ptas.
Puntuación J&C: 7.0
Plataforma: PC PSX N64 **GBC** DC

Primera División Stars



Género: Simulador
Compañía: EA Sports
Precio: 9.990 ptas.
Puntuación J&C: 8.0
Plataforma: **PC** **PSX** N64 GBC DC

Barça Manager 2000



Género: Manager
Compañía: Ubi Soft.
Precio: 7.995 ptas.
Puntuación J&C: 7.2
Plataforma: **PC** **PSX** N64 **GBC** DC

Canal+ Fútbol 2000



Género: Simulador
Compañía: Canal +
Precio: 5.990 ptas.
Puntuación J&C: 5.0
Plataforma: PC **PSX** N64 GBC DC

Microsoft Football 2000



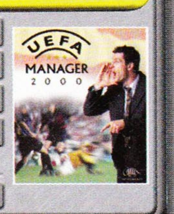
Género: Simulador
Compañía: Microsoft
Precio: Por confirmar
Puntuación J&C: 5.2
Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC

PCFútbol 2000



Género: Manager
Compañía: Dinamic
Precio: 2.990 ptas.
Puntuación J&C: 8.7
Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC

UEFA Manager 2000



Género: Manager
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 ptas.
Puntuación J&C: 7.8
Plataforma: **PC** PSX N64 GBC DC

SWWS 2000



Género: Simulador
Compañía: Sega
Precio: 7.990 ptas.
Puntuación J&C: 8.0
Plataforma: PC PSX N64 GBC **DC**

Virtua Striker v2.1

Género: Simulador
Compañía: Sega
Precio: 8.990 ptas.
Puntuación J&C: 7.8
Plataforma: PC PSX N64 GBC **DC**

UEFA Striker



Género: Simulador
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 ptas.
Puntuación J&C: 7.8
Plataforma: PC **PSX** N64 GBC **DC**

Los remates son espectaculares e irreales.

Las animaciones del portero son de lo mejorcito del juego.

Los disparos que salen de nuestra bota serán letales para los porteros.

Los zoom de la cámara han sido mejorados y ahora podemos disfrutar con imágenes como esta.

SWWS EURO EDITION

Más bonito y mejorado

Sega sabe que aquí en Europa el deporte que más tira es el fútbol, y prueba de ello es que en tan solo nueve meses ya ha lanzado tres programitas. Como ocurre con el fantástico «ISS Pro Evolution», los nombres de los jugadores no son los reales y se han reemplazado por híbridos entre lo real y lo virtual: *Raool* en vez de Raúl, *Moleneer* por Molina o *Luiz Enrokez* en el caso de Luis Enrique. En este título podemos controlar tanto a selecciones nacionales como a los clubes de las distintas ligas Europeas... y lo raro es que en esta ocasión, los nombres de los equipos sí que son reales.

Pero que nadie piense que este va a ser un juego totalmente distinto al que nos ofreció Silicon Dreams hace ya algunos meses. Lo único que han hecho ha sido darle un buen lavado de cara y pulir muchos de los fallos jugables que tenía el otro título. Pero al menos, es de agradecer que no hayan cogido el código de «SWWS 2000» para *encasquetárnoslo a capón* en la versión Euro. El control es el mismo que ya pudimos probar pero mejorando el tema de los pases, disparos y reduciendo un poquito el ritmo de juego.

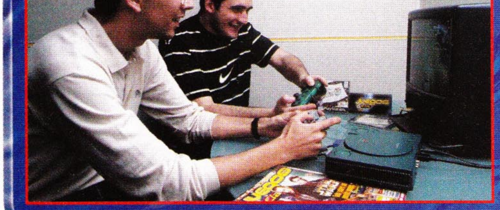
La acción se desarrollará por igual en los dos areas, dejando centro vacío.

Donde realmente se ve que han *currado* los chicos de Silicon ha sido en los gráficos: esta vez los jugadores se muestran más detallados –aunque todavía no reconoceremos al jugador que tenemos seleccionado hasta ver el número que lleva pegado en la espalda– y el modelado y suavidad de los movimientos es infinitamente superior.

Aún así, todavía tiene pendiente dar más sensación de realidad a los partidos, ya que los remates imposibles que realizaremos sin apenas esfuerzo pasan de ser espectaculares a irreales. Ver a los futbolistas saltar hacia un lado para *arrear* una bolea de costado en menos de medio metro se convierte en una

El primer club fundado en España se componía de obreros ingleses que trabajaban en las minas del Ríotinto allá por 1872. El nombre que le dieron a dicho club fue el de Huelva Recreation Club, que actualmente ha descendido a la Segunda División B.

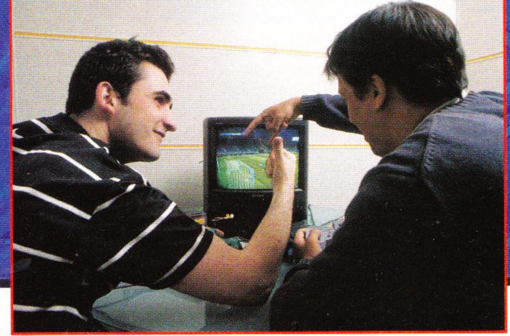
¿Sabías que?



Fase Previa

España	3
Alemania	2

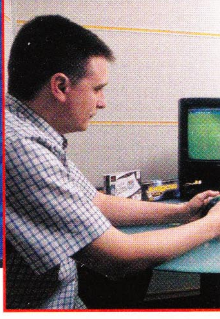
Carlos-Nacho
Casi épica la remontada española tras un 2-0 en el descanso. Raúl, Alfonso y Guardiola levantaron un partido perdido desde casi el principio...



Fase Previa

Italia	1
Alemania	0

José Luis-Nacho
Partido rocoso, con pocos destellos de calidad pero que brilló por las defensas de los dos equipos. Soberbio el cañonazo de Vieri desde 35 metros.



Los jugadores mostrarán su lado más *borde* cuando el árbitro se dirija a ellos.



Las disputas por los balones aéreos en el área serán auténticas batallas campales.

Marcar un gol de golpe directo es prácticamente imposible.

rutina aburrida e irreal.

Otra de las cosas que más nos llamó la atención fue los zoom que realiza la cámara en el transcurso del partido, al más puro estilo SNK y sus «Sidekicks». Por ejemplo, cuando nos acerquemos a la banda el punto de vista varía hasta mostrar, casi, un primer plano. Podemos afirmar que este es el mejor juego de fútbol existente hasta el día de hoy para Dreamcast. Y poco más...

Gustavo



Puntuación	
SWWS Euro Edition	8.2 Notable alto
Sistema	DC
Compañía:	Silicon Dreams
Precio:	8.990 Ptas.
Género:	Deportivo
Traducción:	Sí

- Es el mejor juego de fútbol para DC.
- Todavía hay que pulir fallos.

DIF SON GRA JUG

Entrenamiento



Comenzamos el entrenamiento con centros desde la banda: los remates eran espectaculares.



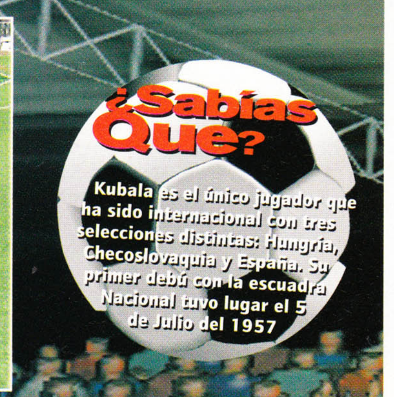
Después decidimos *acribillar* al portero con disparos desde fuera del área... ¡pobrecito, acabó en el hospital!



Después miramos el menú y vimos todas las posibilidades que teníamos... ¡Um!, faltaba la de introducir defensas.



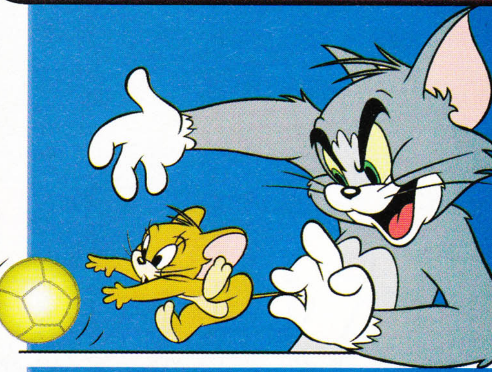
Cuando ya nos aburrimos de batir al portero una y otra vez, probamos con las faltas y los penaltis. Resultado final: 48-0.



¿Sabías que?

Kubala es el único jugador que ha sido internacional con tres selecciones distintas: Hungría, Checoslovaquia y España. Su primer debú con la escuadra Nacional tuvo lugar el 5 de Julio del 1957

Cartoon Network



Cartoon Network también juega la Eurocopa

Desde el Sábado 10 de Junio y hasta el 2 de Julio, Cartoon Network celebra su propia Eurocopa enfrentando entre sí a sus personajes más famosos. Durante los siguientes fines de semana, dicha cadena –que podéis ver a través de Canal Satélite Digital– emitirá dos programas de 30 minutos en los que se *enfrentarán* dos personajes con sus mejores episodios. Pero donde realmente podemos participar es en la dirección www.cartonnetwork.co.uk/et2000 –en castellano– que Cartoon Network ha puesto a nuestra disposición. Allí, debemos elegir uno de estos personajes: las Supernenas, Soy Comadreja, Tom & Jerry, Johnny Bravo y Agallas el perro cobarde. Después tenemos que batir la portería defendida por el Diablo de Tazmania en una tanda de penaltis. Los tantos conseguidos subirán a formar parte de los goles totales de nuestro personaje...

Este proceso lo podemos repetir tantas veces como creamos conveniente.

La gran final de la Eurocopa Juegos & Cía.



España	4
Holanda	2

Carlos-Gustavo

España ganó donde lo tenía que hacer: en la final. Holanda puso ganas pero España se las quitó con cuatro pases y otros tantos goles de bella factura: Raúl, Guardiola, Etxeberría y Munitis nos dieron una ansiada Eurocopa que se recordará por los siglos de los siglos...



Carlos –maquetador él– posa feliz después de alzarse España con el título. ¿Será una premonición de lo que ocurrirá en realidad? Por el momento ha dejado a los redactores como verdaderos torpes.



Final

Francia	1
España	3

David-Carlos

Francia fue muy superior en juego y suerte, pero España puso la seriedad defensiva. Otra vez Raúl, con dos goles, y Guardiola, dieron la victoria a la Selección.

Juegos & Cía. Sortea: 4 Juegos Barça Manager 2000 para PC y PSX

Bases en la pág 90.

		Partidos			Goles	
	Puntos	Ganados	Perdidos	Empatados	Favor	Contra
España	10	3	0	1	10	6
Holanda	9	3	1	0	13	5
Italia	7	2	1	1	5	6
Alemania	3	1	3	0	4	6
Francia	0	0	4	0	5	13

Los remates son impresionantes, increíblemente espectaculares, sensacionales...

Podremos elegir entre todas las selecciones mundiales.

Vaya parada del portero... ni el mismísimo Cañizares.

Como podemos comprobar, los nombres de los jugadores son los reales.

Las animaciones de los jugadores son fantásticas.

Pobre Barthez... si supiera que le estamos preparando una vaselina.

Ronaldo V-FOOTBALL

El astro del deporte rey

Lo cierto es que este nuevo título nos ha impresionado bastante, y felicitamos a Infogrames por el gran trabajo que ha realizado en todos los aspectos. Visualmente estamos hablando de un juego bonito, con animaciones casi reales que nos harán creer que estamos jugando al fútbol –cosa importante–.

Pero lo mejor es la sensación de control que sentiremos en cada partido y todo gracias a un planteamiento tipo «ISS Pro Evolution» donde la velocidad del juego es algo más pausada, ya que nos da tiempo suficiente para pensar en lo que vamos a hacer. La dificultad es de lo mejor que hemos visto ya que nos costará *sangre, sudor y lágrimas* llegar a la portería rival. Antes de conseguir ese objetivo tenemos que luchar en el centro del campo por obtener la posesión del balón para que el contrario no tenga la opción de llegar a nuestra meta. Es uno de los juegos más reales que hay para PlayStation y teniendo como reclamo a un astro –Balón de Oro en el 97– de la categoría de Ronaldo no se puede pedir más. Infogrames, por lo menos, se ha trabajado el éxito...

Gustavo

En esta ocasión hemos *pillado* al portero distraído y le hemos endosado un disparo imparable...

Puntuación

Ronaldo V-Football — **9.0** Sobresaliente

Sistema		
PSX	Compañía:	Infogrames
	Precio:	7.990 Ptas.
	Género: Deportivo	Traducción: Sí

- El control, la dificultad, el realismo...
- Que tenga tan serios competidores.

DIF SON GRA JUG

¿Los remates son lo más espectacular del progarma?

Con dos botones y tus manitas.

Versión PSX

Como podemos apreciar en esta pantalla, la versión de PlayStation también ha querido cambiar el logo de equipos como el Arsenal por el de la liga de Campeones.

La versión PlayStation es *clavada* a la de PC, si no fuera por los gráficos podríamos decir que viven bajo el mismo techo y que tienen el mismo apellido. Horrezno...

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

La liga de los Champiñones

Nuestra pregunta es: ¿cómo una compañía se gasta *un pastón* en la licencia de la Liga de Campeones para lanzar *una cosa* como esta al mercado?

La jugabilidad es nula –con solo dos botones, carrera y disparo, seremos capaces de batir al portero contrario las veces que se nos antoje–, los gráficos parecen sacados de una película de dibujos inconclusos y los movimientos y animaciones son lamentables... Pero lo peor de todo es que la sensación de fútbol la obtenemos de detalles que están al margen de los partidos que jugamos: menús, vídeos y músicas.

Por cierto, en Juegos & Cía desconocíamos que los escudos del Arsenal y el Real Madrid fueran iguales, el balón con estrellas de la Champions League. Sinceramente, si esto es fútbol, nosotros somos una veterana revista de corte y confección.

Gustavo

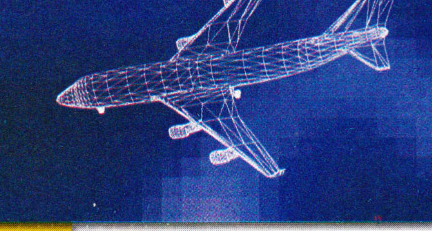
Puntuación

Uefa Champions League — **5.2** Suficiente

Sistema		
PC	Compañía:	Eidos
	Precio:	Por confirmar
	Género: Deportivo	Traducción: Sí

- Poder jugar la liga de las estrellas.
- Tener que jugar así esta competición.

DIF SON GRA JUG





www.centromail.es

PC HARDWARE

CD-R VIRGEN 74´ BULK

~~195~~ 130

JOYSTICK THRUSTMASTER TOP GUN
~~5.990~~ 2.990

SCANNER PRIMAX COLORADO 600p (9600)

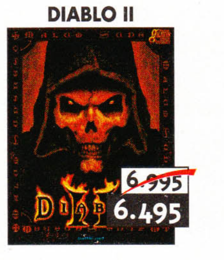
~~8.990~~ 8.490

SVGA ATI RAGE FURY PRO 32 MB VIVO


~~32.990~~ 25.990

PC SOFTWARE

DELTA FORCE 2
~~7.450~~ 6.995

DIABLO II

~~6.995~~ 6.495

EVOLVA
~~7.990~~ 7.495

JUNGLA DE CRISTAL TRILOGÍA 2


~~6.990~~ 6.495

PC SOFTWARE

MDK 2
~~7.990~~ 7.495

MESSIAH
~~7.990~~ 7.495

SHOGUN: TOTAL WAR

~~6.990~~ 6.495

SOULBRINGER


~~7.490~~ 6.995

GAME BOY

METAL GEAR SOLID
~~5.900~~ 5.490

POKÉMON AMARILLO
~~5.990~~ 5.490

RAYMAN
~~5.995~~ 5.490

FUNDA + LINK CABLE AMARILLO

~~2.990~~ 1.990

DREAMCAST

MDK 2
~~8.990~~ 8.490

RAYMAN 2
~~8.995~~ 8.490

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA
~~9.990~~ 9.490

V-RALLY 2 EXPERT EDITION


~~8.990~~ 8.490

NINTENDO 64

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER ´98
~~9.990~~ 3.990

PERFECT DARK
~~10.990~~ 10.490

POKEMON STADIUM + TRANSFER PAK


~~12.990~~ 12.490

PLAYSTATION

A SANGRE FRÍA
~~7.990~~ 7.490

COLIN McRAE RALLY 2
~~8.990~~ 8.490

LEGEND OF LEGAIA
~~4.990~~ 4.490

STAR WARS: EPISODIO 1 JEDI POWER BATTLES



~~6.490~~ 5.990



pedidos por teléfono 902 17 18 19



Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de julio.

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643 NUEVA DIRECCION
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Esrtrasburg, 5 ✆937 586 781 NUEVO CENTRO
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

EXIT

Trucos

La Simmanía

Hola, me llamo Jorge y quería algunos trucos para el juego de PC «Los Sims». Gracias.

Jorge (Madrid)

Durante el juego pulsa CONTROL + SHIFT + ALT + C, y luego introduce estos códigos:
- –Klapaucius: $1000 Simoleons.
- –water_tool: tu casa estará rodeada de líquido elemento. Léase, agua.
- –set_hour + nº: cambia la hora del día.
- –set_speed + nº: cambia la velocidad del juego.
- –Interests: cambia la personalidad de tus Sims.
- –Autonomy + nº: cambia la forma de pensar de los Sims.
- –grow_grass + nº: crecen las hierbas.
- –map_edit on/off: edita el mapa.
- –route_balloons on/off: activaréis o no el modo tutorial del juego.
- –tile_info on/off: información.



Estrategia fácil

Hola, me llamo Diego y quisiera saber si me podéis poner algunos trucos para el «Tzar».

Diego Ravelo Luis (Tenerife)

¡Qué hay Diego! Para que estos trucos te funcionen bien debes pulsar *Enter* e introducir estos códigos:
- –HMGOD: modo Dios para la unidad seleccionada.
- –HMREVEAL: muestra el mapa que estás jugando completo.
- –HMNOFOG: la niebla desaparece.
- –HMPETLEVA: 50.000 unidades para todos los recursos.
- –HMDVALEVA: 10.000 unidades para todos los recursos.
- –HMBUILDOZER: construcción rápida.
- –HMUSURP: perder el control de las principales estructuras.
- –HMNOTECH: las unidades y estructuras no dependen de las mejoras.



El chico más malo de la ciudad

¡Hola colegas! Me llamo Raúl y me gustaría saber si podríais darme trucos para el «GTA 2» de PC. Gracias.

Raúl Hernández (Málaga)

Para que estos códigos te funcionen debes introducirlos como si fueran tu nombre:
- –Yakuzadeath: modo Dios.
- –Blastboy: todas las armas.
- –Losefeds: sin policía.
- –Highfive: multiplica los puntos x5.
- –Segarulz: multiplica los puntos x10.
- –Bigscore: 10 millones de puntos.
- –Beefcake: incremento de la violencia general del juego.
- –Gorefest: más sangre.
- –Iamasucker: todos lo niveles, todas las armas y el modo Dios.
- –Coolboy: incrementa el dinero.
- –Muchcash: 500.000 dólares más.
- –Bemeall: todas las ciudades.
- –Meatman: verás a un hámster correr como loco por la pantalla.
- –Itsallup: selección de nivel.
- –Eatsoup: compra de todo gratis.
- –Wuggles: muestra tus coordenadas.
- –cutie1: 99 vidas extra.
- –Hunsrus: invisible.
- –Voltfest: arma eléctrica ilimitada.
- –Flameon: lanzallamas ilimitado.
- –Lasvegas: peatones en plan Elvis.
- –Nekkid: peatones en paños menores.



A por todas

Hola Juegos & Cía., me pregunto si me podríais dar algún truco del «Evidence» para PC. Gracias

Adrián, David y Juan (Galicia)

Hola chicos. Pulsar las teclas Shift + C + V durante el juego para conseguir todos los vehículos. Para que la barra de salud se llene completamente haced lo mismo pero con la combinación Shift + C + F.

Atascada en el espacio

Queridos amigos, ¿tenéis algún truco para el juego «Dark Forces» de PC?

Isabel Fernández Fernández (Lugo)

Hola Isabel, introduce estos códigos y nada se te resistirá:
- –LAPOSTAL: armas, munición y power - ups a tope.
- –LAMAXOUT: todos los items.
- –LARANDY: armas muy poderosas.
- –LAUNLOCK: inventario completo.
- –LAREDLITE: enemigos helados.
- –LACDS: supermapa.
- –LASKIP: siguiente nivel.
- –LADATA: coordenadas.
- –LABUG: modo insecto.
- –LAUNLOCK: accesorios.

Y además, los códigos de cada nivel:
- –LASECBASE: Secret Base.
- –LATALAY: Talay: Tak Base.
- –LASEWERS: Anoat City.
- –LATESTBASE: Research Facility.
- –LAGROMAS: Gromas Mines.
- –LADTENTION: Detention Center.
- –LARAMSHED: Ramsees Hed.
- –LAROBOTICS: Robotic Facility.
- –LANARSHADA: Nar Shaddaar.
- –LAJABSHIP: Jabba's Ship.
- –LAIMPCITY: Imperial City.
- –LAFUELSTAT: Fuel Station.
- –LAEXECUTOR: The Executor.
- –LAARC: The Arc Hammer.



De todo un poco

Hola compañeros, me gustaría que me diérais algunos trucos de los juegos: «Pokémon» de GB, «Half-life: Opposing Force», «Quake III Arena» y «Unreal Tournament» para PC.

César Márquez (La Coruña)

Hola César, empezaremos con el «Pokemon»: para que ningún *bichito* de estos se te resista debes lanzar la Pokéball para capturarlo y pulsar A + derecha repetidamente.

Para «Half-life: Opposing Force» ya publicamos trucos en el número siete.

Para que estos trucos del «Quake III Arena» te funcionen debes mostrar la consola del sistema pulsando la tecla / e introducir estos códigos:
- –/iamacheater: activa todos los niveles con habilidad uno.
- –/iamamonkey: activa todos los niveles con habilidad 100.
- –/model sarge/kruade: Skin oculta de Sarge.

Los trucos del «Unreal Tournament» se publicaron en esta misma sección en el número seis.

Velocidad total

Hola, me llamo Alfonso y soy de Tenerife, y necesito todos los trucos disponibles del fantástico juego de Dreamcast «Speed Devils», gracias.

Alfonso Pintado (Tenerife)

Hola Alfonso, para que estos trucos te funcionen debes introducirlos durante el juego:

Todos los coches y pistas: B, Derecha, B, Derecha, Arriba, B y Arriba.

Nitros infinitas: Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, A, X y A.

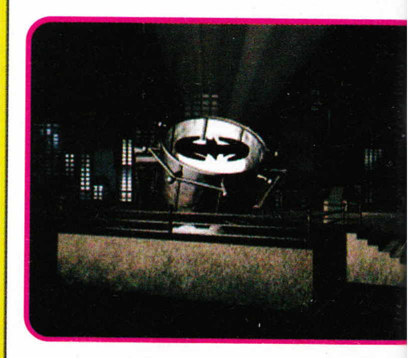
Saltar de la clase actual: Abajo, Derecha, Abajo, Derecha, A, X y A.

Dinero Extra: A, Derecha, A, Derecha, Arriba, B y A.

Dinero ilimitado: B, A, B, B, A, Abajo, Derecha e Izquierda.

Pausa total: pulsa Start para parar momentáneamente el juego, luego aguanta X + Y.

Jugar como Driver X: en la pantalla principal pulsa, A, X, Derecha, Izquierda, X y A.



Murciélagos enmascarados

Hola amigos de Juegos y Cía., quería saber si me podéis dar algún truco para el juego de PlayStation «Batman y Robin».

Andrés Martín Martín (Lleida)

Hola Andrés, para hacerte invencible debes pulsar L1, R2, R1, L2, Select, X y Círculo en la pantalla principal. ¿Te ha gustado?, así de fácil.





¡Escríbenos!

No lo dudes más, envía tus cartas a:
Juegos & Cía.
C/Pedro Teixeira nº8, 5ªPlanta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: Consultorio Juegos

También podéis enviar vuestros correos electrónicos a:
cjuegos.juegos&cia@hobbypress.es



Sumario



PC CD-ROM

Dreamcast

PlayStation

Nintendo 64

Especiales

Game Boy Color

Guía para combatir y capturar a los más de 150 Pokémon. ¿Los tienes todos o te falta alguno?

PlayStation

Resolvemos la pesadilla de Umbrella, los zombies y el salvaje Nemesis. ¿Acabaremos con él? ¿volverá después a darnos la lata? Pronto la solución...

Edición Roja y Azul

POKÉMON

¿Te falta alguno?

Participa y consigue tu gorra exclusiva de Juegos & Cía.

Envíanos tus trucos y, si son publicados, recibirás esta fantástica gorra.

¡Menudo par de golfistas!



Peluches a todo gas...

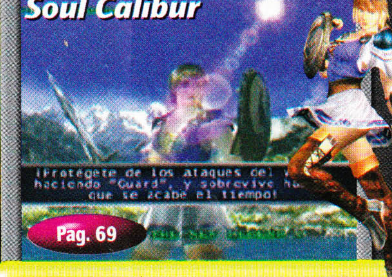


¿Ángel de la guarda?

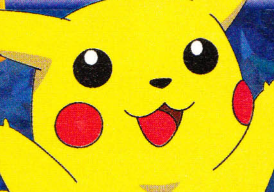
Messiah

Pág. 68

Soul Calibur



¿Todavía siguen a golpes?

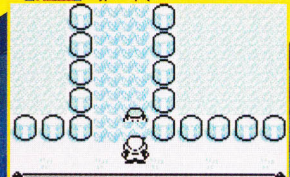


Pokémon Edición Rojo y Azul

¿Qué no sabes dónde encontrar a los mejores Pokémon del mundo? ¿Cuando te das de bruces con ellos no sabes cómo capturarlos?... No hay problema, porque con esta completa guía tendrás en tus manos las técnicas de los mejores entrenadores Pokémon.

Nota importante: aunque el artículo está basado en las ediciones Roja y Azul de Pokémon para Game Boy, estas páginas también os servirán para el súper novedoso «Pokémon Amarillo Edición Especial Pikachu» —que tenéis comentado en este mismo número de Juegos & Cía.—. La única diferencia entre ambos radica en el lugar donde podéis encontrar a los diferentes Pokémon. Y es que el modo de capturarlos es completamente idéntico.

Pueblo Paleta



Revisa el ordenador para obtener una poción e intenta salir del pueblo para que aparezca el Profesor OAK y te lleve a su laboratorio.

Ahora debes decidir entre Charmander (fuego), Bulbasaur (planta/veneno) o Squirtle (agua). Usa Arañazo contra Gary y la poción para recuperarte.



Cuando te sientas bajo de energías, vuelve a tu casa y habla con tu madre para echarte una siestecita.

¡JELED obtuvo:
MAPA PUEBLO!

Cuando consigas el Pokédex, habla con la hermana de Gary para obtener el mapa que te guiará durante todo el juego.

Ruta 1

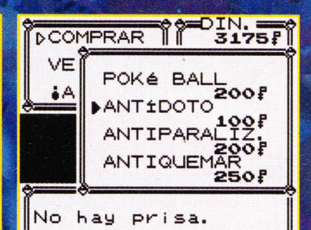


De momento no podrás cazar a Pidgey ni a Rattata, pero podrás luchar para entrenar a tu Pokémon. Habla con el entrenador para obtener una poción.

Ciudad verde

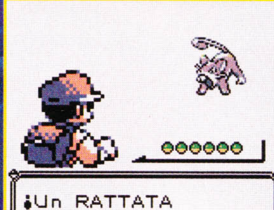


Ve directo a la tienda Pokémon para obtener el correo del Profesor Oak. Vuelve al laboratorio y habla con Oak para conseguir el Pokédex.



De vuelta a Ciudad Verde, compra algunas pociones, antídotos y antiparalizantes. Habla con el anciano para que te enseñe a cazar Pokémon.

Ruta 2



De momento no puedes hacer nada más que capturar a Weedle en la versión roja, Caterpie en la azul y a Rattata y Pidgey en ambas versiones.



Este chaval nos cambia a Mr. Mime por un Abra que podrás encontrar en las rutas 24/25. A Mr. Mime no podrás capturarlo, y además es un PKMN psíquico de 1ª división.



Cuando tengas 10 Pokémon capturados, habla con el ayudante de Oak para que te regale la MO 05 Destello. Enséñasela a Pikachu para ver en el Túnel Roca.

Bosque verde



Ve a la izquierda para conseguir una PokéBall. Cerca del cartel que hay a la derecha encontrarás un antídoto. Verás una poción a la derecha de la recta final.

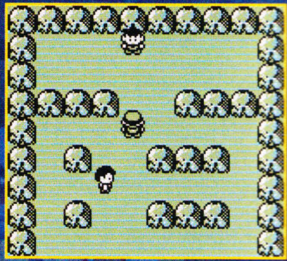


Caterpie, Metapod, Pikachu, Kakuna y Weedle son los Pokémon que encontrarás. Los entrenadores tienen PKMN de un nivel entre 6 y 9.

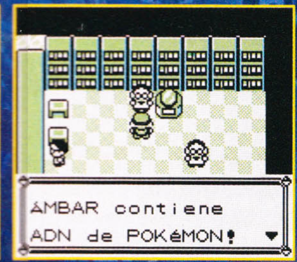
Ciudad plateada



En el gimnasio, Brock nos espera con un Geodude de nivel 12 y un Onix de nivel 14 que podrás combatir fácilmente con Bulbasaur o Squirtle.

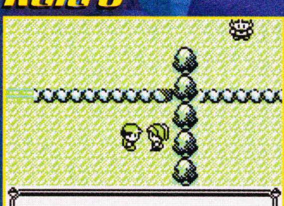


El Museo de Ciencia es un timo, no nos sirve para nada pagar los 50 créditos que cuesta entrar. Gasta mejor el dinero en pociones, que las vas a necesitar.

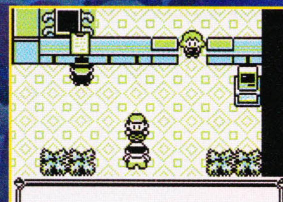


Cuando consigas la técnica de Corte, entra al laboratorio secreto que hay a la derecha para conseguir el Ámbar Viejo que más tarde se convertirá en Aerodactyl.

Ruta 3



En esta ruta se esconden Jigglypuff, Pidgey y Spearow. Los entrenadores tienen niveles entre 9 y 14 y tendrás que luchar contra todos para fortalecer a tus PKMN.

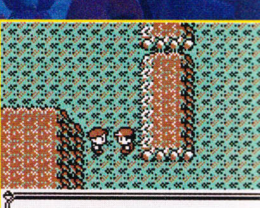


Para ahorrar en pociones, cada vez que estés débil, vuelve al Centro Pokémon para recuperarte. Con respecto al vendedor de Magikarp, es sólo un timador: ¡ni se te ocurra comprarle!

Mt. Moon



Entrena a tu PKMN contra los entrenadores que te esperan con niveles entre 10 y 16. Hazte con Paras, Zubat, Clefairy, y sobre todo Geodude. En la 1ª planta consigue la MT 12 que contiene Pistola Agua para Wartotle.



El Caramelo Raro está abajo a la derecha del todo. En la 2ª planta coge la MT 01 Mega Puño. Para salir de aquí, tienes que llegar a la escalera de la parte superior izquierda y seguir el camino.



Para coger la MT 01 baja por las segundas escaleras. Al final de la mazmorra nos espera este SúperNecio con dos fósiles. En el laboratorio de Isla Canela, Domo se convertirá en Kabuto y Helix en Omanyte.

Ruta 4

Ekans te espera en el cartucho rojo y Sandshrew en el azul. En ambas están Spearow y Rattata. Asegúrate de coger la MT 04 Remolino para tu PKMN volador.

Ciudad Celeste



El negociante de la 1ª casa de la derecha nos cambia un exclusivo Jynx por un Poliwhirl que podrás encontrar sin complicaciones. Más tarde tendremos que volver a por nuestra bici.



De momento el millón que nos cuesta no está a nuestro alcance... ¡será timador el tío! Provisiónate con algún repelente para librarte de los Pokémon pesados



Visita el Centro Pokémon antes de enfrentarte a Gary o Misty, que nos espera con Staryu de nivel 18 y Starmie de nivel 21. Si tienes a Ivysaur con Látigo Cepa ganarás. Pikachu puede ser muy efectivo.



Cuando obtengas Rayo burbuja enséñasela a tu mejor PKMN de agua. Después de visitar a Bill vuelve a esta casa y enfréntate al Rocket para conseguir la técnica de Excavar y avanzar en el juego.

Ruta 24/25



Gary nos está esperando con Pidgeotto, Abra, Rattata y su PKMN inicial con niveles entre 15 y 18 que podrás combatir con alguno de nivel superior. En el puente te esperan 5 entrenadores...



... y un sexto que te dará una Pepita que podrás vender por 5.000 créditos. Después de cada combate ahorra pociones visitando el Centro PKMN. Si tienes la versión roja hazte con Oddish o Bellsprout si tienes la azul.



Abra, Psyduck, Goldeen y Krabby también te estarán esperando. Al final de la ruta tendrás que ayudar a Bill para conseguir el Ticket del Barco. No olvides coger Onda Trueno para dormir a los enemigos ni Movimiento Sísmico.

Ruta 5/6



Captura en la versión roja a Mankey o Oddish. En la azul están Bellsprout y Meowth. En ambas encontrarás a Pidgey en grandes cantidades. En la guardería podrás dejar a cualquiera de tus PKMN para que suba de nivel.



Por cada nivel te cobran 100 monedas, y suben dependiendo de los pasos que demos. Baja por el túnel para llegar a la ruta 6 donde te cambian un Nidoran hembra por uno macho. Ahora, te esperan entrenadores con PKMN entre 16 y 20.

Ciudad Carmín



En la 1ª casa de la derecha nos premiarán con una caña de pescar muy útil para capturar Pokémon de agua. La caña es vieja, pero a caballo regalado...



En el Club de Fans Pokémon habla con el Presidente para que te regale el Bono Bici. Vuelve a la tienda de *bicis* de Ciudad Celeste para conseguir tu premio.



Con alguno de los cientos de Spearow podrás cambiarlo por un Farfetch'd en peligro de extinción. Después de obtener la técnica de Corte en el S.S. Anne, ve al gimnasio.



Activa el interruptor y gana a los PKMN de Lt. Surge con PKMN de tierra como Geodude de nivel superior a 24. La técnica de Rayo es devastadora. Enséñasela a tu PKMN.

S.S. Anne



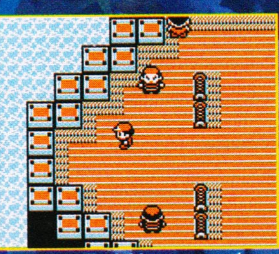
En el piso principal coge la MT 08 Golpe Cuerpo. Bajando a la cocina por las escaleras de la izquierda, revisa los cubos de basura para conseguir una Súper Ball.

¿Una fiesta?

Desde el piso principal, baja por la escalera de la derecha al piso inferior. Coge el Éter y guárdalo para el final. No olvides la Max Poción.



Consigue el Max Éter para el final del juego y el Caramelo Raro. Ve a la derecha y lucha con Gary: gana la técnica de corte del capitán.



Antes de salir del barco, asegúrate de haber entrenado lo suficiente y de que has conseguido todos los objetos. No podrás volver.

Cueva Diglett



Está justo a la derecha del camino que nos lleva al S.S. Anne. Desde aquí podrás llegar a la Ruta 2 para obtener la técnica de Destello.



La gruta está infestada de Diglett y Dugtrios que tendrás que capturar. Si no quieres luchar contra ellos, usa el Repelente.

Ruta 11



El Pokémon más destacado aquí es Drowzee, aunque podrás encontrar a Spearow, a Ekans y a Sandshrew. Los entrenadores tienen niveles entre 18 y 21 y algunos son eléctricos.



En el paso fronterizo hay un negociador roñoso que nos cambia su Nidorina por un Nidorino... Cuando salgas, un Snorlax salvaje no te dejará avanzar.



El ayudante del Profesor OAK nos premiará con "BuscaObjetos" si hemos capturado 30 o más Pokémon. No es muy efectivo, pero nos puede ayudar.

Ruta 9/10



El camino está obstruido por un árbol a la derecha de Ciudad Celeste. Además de enfrentarte a entrenadores de nivel 18 a 23, tendrás que hacerte con Voltorb y Arbok en la versión roja.



Antes de entrar en el Túnel Roca, asegúrate de curar a tus PKMN y que algún PKMN eléctrico tenga Destello. Al final volverás a enfrentarte con los demás entrenadores.

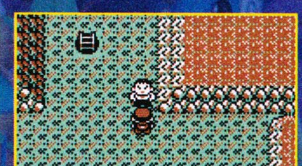


Pokémon Edición Rojo y Azul

Túnel roca



En estas cuevas no hay objetos, así que limítate a cazar a Machop y a Onix. Si no tienes la técnica de Destello, te puedes guiar por la luz de las paredes.



Los Montañeros te esperan con PKMN de roca de nivel 19 a 25 que podrás combatir con técnicas de agua, planta, lucha, pero nunca eléctricas.

Pueblo Lavanda



De momento lo único que puedes hacer es visitar la tienda para comprar Revivir, Súper Ball, Súper Repelente y Súper Poción. ¿Se podrá pagar con tarjeta?



Visita al Inspector de los Nombres para cambiar los motes de tus Pokémon. No se los puedes cambiar a los Pokémon que te hayan pasado tus amigos.



Puedes acceder si quieres a la Torre Pokémon para enfrentarte a Gary, aunque lo venzas, tu PKMN se quedará paralizado del susto cada vez que vea un fantasma.

Ruta 8/7



Si tienes la versión roja hazte con Mankey, Arbok y Growlithe; en la azul están Sandshrew, Vulpix y Meowth.

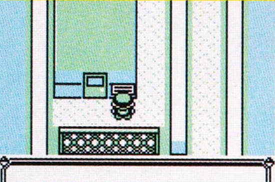


Los entrenadores tienen PKMN eléctricos y venenosos de niveles 22 a 26. Usa tierra y psíquicos, tierra o bicho, respectivamente.



El pasaje subterráneo que te llevará a la Ruta 7 y sigue el camino de la izquierda para llegar a Ciudad Azulona.

Ciudad Azulona



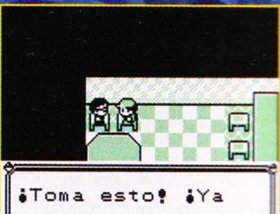
Sube por la parte superior, detrás del Centro PKMN y entra en la Mansión Azulona por la puerta trasera. Serás recompensado con un Eevee que podrás evolucionar a Jolteon con Piedra Trueno...



... Vaporeon con Piedra Agua y a Flareon con Piedra Fuego. En el Departamento de Ventas podrás comprar todo lo necesites y en la 4ª planta dos PokéMuñecas.



Compra un refresco para sobornar al guarda y tres más para la chica sedienta para conseguir tres nuevas MTs. Rayo Hielo es el mejor de todos para tus futuros PKMN de hielo.

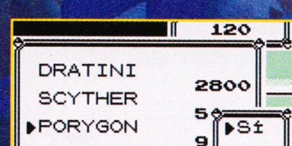


El restaurante está en la parte baja de la ciudad. Habla con el chico para conseguir el monedero que te permitirá jugar a las tragaperras *como un descosido*.



En los recreativos habla con los jugones para que te regalen créditos. En el suelo hay muchas monedas, así que pulsa A repetidamente mientras andas para cogerlas.

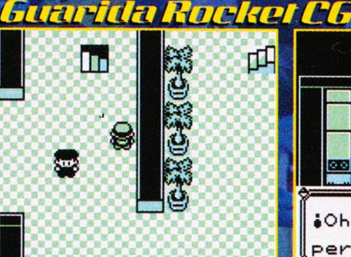
Guarida Rocket CG



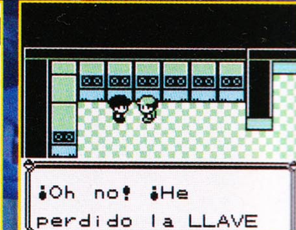
Si consigues muchas monedas (jugando con mucha insistencia) lo más destacable que podrás comprar será a Porygon y la MT 15 Híper Rayo. ¿Pero merecerá la pena tanto juguete?



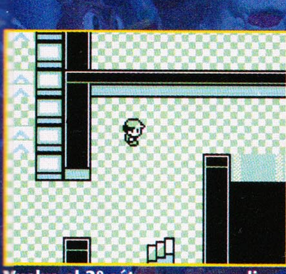
Erika y sus secuaces usan PKMN del tipo planta con un nivel entre 24 y 29. Lo mejor será que uses ataques de fuego, bicho, volador o veneno.



Acaba con el Rocket del Rincón del Juego y activa el interruptor. Baja por la escalera para llegar al 2° sótano y baja al 3° por las escaleras que hay detrás del Rocket.



Por medio de las cintas transportadoras, busca las escaleras que te llevarán al 4° sótano. Gana al Rocket y habla con él para que aparezca la llave del ascensor.



Vuelve al 2° sótano y por medio de las cintas transportadoras localiza el ascensor y baja al 4° sótano. Te espera Giovanni con Onix N 25, Rhyhorn N24 y Kangaskhan N25.



Usa PKMN de agua para ganarle y conseguir el Silph Scope para reconocer a los fantasmas de la Torre Pokémon.

A por el vuelo

Dirígete a la Ruta 7 situada a la izquierda de Ciudad Azafrán. Corta el árbol, sube y atraviesa el paso fronterizo. Entra en la casa y habla con chica para obtener 'Vuelo' que podrás enseñárselo a Pidgey o sus evoluciones.

Guardas sedientos



Para llegar rápidamente a la Torre Pokémon lo mejor será darle algún refresco al guarda situado en la frontera con Ciudad Azafrán. Una vez hecho esto, todos los guardas nos dejarán abrirnos paso.

Torre Pokémon



En el 2° piso nos espera Gary con 5 PKMN de niveles entre 20 y 25 que ganaremos con PKMN de nivel 30 o superior. Gastly, Cubone y Haunter son los PKMN que encontrarás aquí y con los que te esperan los Exorcistas.



Usa ataques de fuego y Excavar; si usan Rayo Confuso, cambia de PKMN. En el cuarto piso coge el Elixir y guardarlo para el final del juego. La Pepita está en el quinto piso y el Caramelo Raro en el sexto.



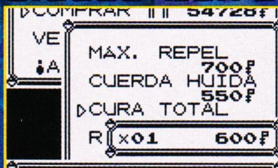
Ciudad Azafrán



Si te ves flojo de energías, intenta llegar al suelo curativo del quinto piso para ahorrar en pociones y recuperar a todos tus PKMN como si fuera un Centro PKMN. Antes del 7º piso nos espera Mamá **Marowak**.



Sólo aparece una vez. Si no quieres enfrentarte usa la Poké Muñeca. Arriba está el Sr. Fuji que nos llevará a su casa para darnos la Poké Flauta que usaremos para despertar a **Snorlax**.



Visita la tienda y provisiónate de Híper Pociones, Máx Repel y Cura Total para no andar con antiparalizantes, despertar, antídotos, antiquemaduras, etc.



Deja que el Médium lea tu mente para que te regale la técnica de Psíquico, con la que acabarás fácilmente con los PKMN de lucha y veneno. Con Mimético puedes utilizar ataques de tu enemigo.



Para conseguir esta técnica tienes que darle una PokéMuñeca a **Copiona**. Si ya tienes PKMN de nivel superior a 40, visita el Dojo-Karate...

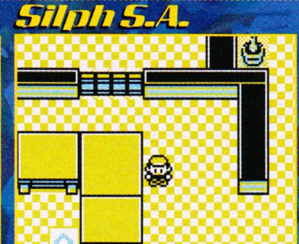
Silph S.A.



... para conseguir a **Hitmonlee** o **Hitmonchan**. Usa ataques voladores o psíquicos para ganar. En el gimnasio, sube o baja por los teletransportadores para llegar a Sabrina.



Haz lo mismo para salir. Sabrina tiene a **Kadabra**, **Mr. Mime**, **Alakazam** y **Venomoth**. Usa ataques bicho o fantasma contra los 3 PKMN psíquicos, y eléctricos contra **Venomoth**.

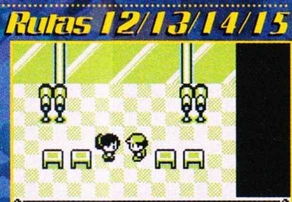


Sube al octavo y baja por tu derecha hacia el teletransportador. Acaba con el **Rocket**. A tu derecha está la llave. Abre la puerta que hay a la izquierda del 2º piso.



Verás a Gary con PKMN de hasta nivel 40. Habla con el encargado para que te regale a **Lapras**. Enfrentarte a Giovanni que tiene un **Nidorino**. Si le ganas, tendrás la Master Ball para cazar a **Mewtwo**.

Rutas 12/13/14/15



12: Se accede desde Pueblo Lavanda por medio de la Ruta 8. En la casa conseguirás la Súper Caña y la técnica de Rapidez en el mirador. Podrás encontrar en la versión roja a **Gloom** y **Venonat**...

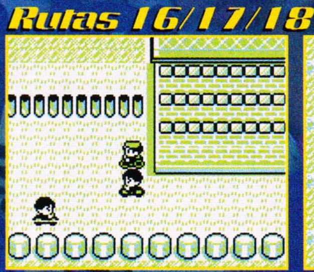
Rutas 16/17/18



... en la azul a **Weepinbell** y **Bellsprout**. Coge el hierro. Usa ataques eléctricos contra los PKMN voladores de los Ornitólogos. Ruta14 y 15: hay entrenadores y los PKMN.



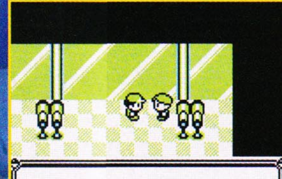
Si los evitas ve por arriba y conseguirás la MT Furia. En la primera planta del paso fronterizo, si tienes 50 PKMN, habla con el ayudante de Oak para obtener Repartir Exp.



Ruta 16: se accede desde Ciudad Azulona y el camino está bloqueado por **Snorlax**. No olvides coger la bici, porque sino, no podrás acceder.



Ruta17: bajando la cuesta, pulsa A para parar. Aquí encontrarás a **Doduo**, **Rattata**, **Raticate**, **Spearow**, **Fearow** y **Raticate** en un nivel evolucionado.

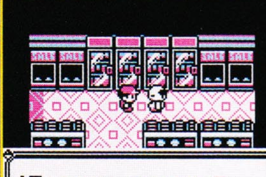


Ruta18: puedes pescar los siguientes PKMN: **Tentacool**, **Krabby**, **Magikarp** y **Goldeen**. El negociador te cambia su **Lickitung** por **Slowbro**, así que ya sabes.

Ciudad Fucsia



Este pescador nos premiará con la Caña Buena. Con ella podemos capturar a PKMN con mayor nivel o como **Dratini** y **Staryu**. Úsala siempre en vez de las otras.



En la tienda ya puedes comprar Ultra Balls. Compra unas cuantas porque las vas a necesitar a partir de ahora para capturar a los mejores PKMN.



En el gimnasio, Koga te espera con 4 PKMN venenosos, por lo que tendrás que usar ataques psíquicos o de tierra como Excavar.

GUARDA: ¡La MO04
enseña la FUERZA!

Tienes que darle los Dientes de Oro al guarda para que te regale la MO 04 Fuerza. Con ella podrás mover rocas, así que, empieza por la de su casa para obtener un Caramelo Raro.

Zona Safari



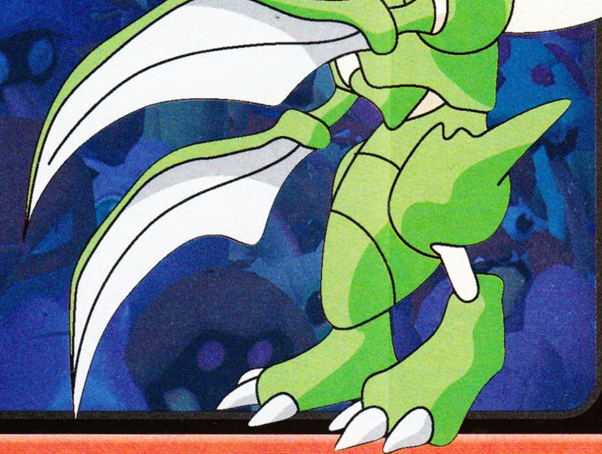
Ve por el camino de la derecha. En la Zona 1, sube por las primeras escaleras y dirígete a la parte superior donde el cartel. En la Zona 2, sigue el camino de la izquierda.



Sube hacia los árboles y la casa para continuar hacia la izquierda y bajar a la Zona 3. El primer ítem que verás serán los Dientes de Oro que debes dar al guarda de Ciudad Fucsia.



La técnica de Surf está en la casa. Si quieres pescar a **Dratini**, desde el Área Principal, sitúate como te mostramos en la imagen y utiliza la Caña Buena.





Pokémon Edición Rojo y Azul

Central eléctrica



Dirígete a la Ruta 9 y usa la técnica de Surf para navegar cuesta abajo y llegar a la central. Prepara PKMN de tierra o roca y algunas Ultra Ball. En la versión roja conseguirás a Electabuzz...



y en la azul a Raichu. Pikachu, Voltorb, Magnemite y Magneton los encontrarás sin problemas. Los Voltorb no se pueden diferenciar de los objetos, así que ten cuidado.



Antes de salir no olvides la técnica de Trueno y el Caramelo Raro. Al final de la central nos espera Zapdos, un PKMN eléctrico. Duérmelo, déjalo exhausto y usa Ultra Balls.

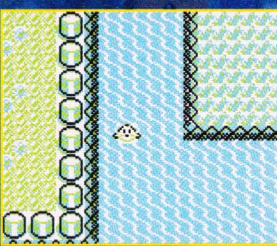
Ruta 19/20/21



Ruta 19: desde el Centro PKMN de Ciudad Fucsia, baja y aparecerá en tu camino. Usa PKMN eléctricos contra los otros PKMN de los nadadores.



Ruta 20: está a la derecha Isla Canela y a la izquierda de la Ruta 19. En medio se encuentran las Islas Espuma –guarida de Articuno–.



Ruta 21: se accede desde el Pueblo Paleta –nuestra ciudad natal– y nos servirá para llegar a las Islas Canela.

Islas Espuma



Shellder, Horsea, Seadra, Zubat, Golbat y Slowpoke se encuentran en PKMN rojo; Golduck, Staryu, Krabby, Kingler, Seel y Dewgong en el azul y Psyduck en ambos.



Tira la roca que hay a la derecha, sube las escaleras y dirígete al este para tirar otra roca. Baja las escaleras, vuelve a tirarla y regresa al principio.



Baja al primer sótano, empuja la roca de la derecha y baja al 2° sótano por la escalera que hay en medio. Desde ahí baja por las escaleras de la parte inferior izquierda.



Empuja estas dos rocas para cortar la corriente de agua del 4° sótano. Baja por las escaleras que hay al lado y dirígete a la izquierda con Surf para encontrar a Articuno –ave legendaria de hielo–.

Isla Canela



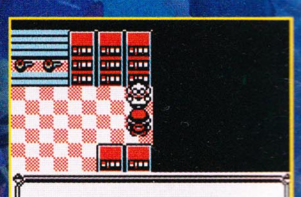
Los PKMN eléctricos y los de fuego nos ayudarán a vencerle. Como siempre lo primero es dormirlo o paralizarlo, después debilitarlo y luego capturarlo.



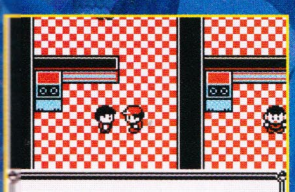
En la habitación de los negociadores podrás hacer los siguientes cambios: Tangela por Venonat, Seel por Ponyta y Electrode por Raichu.



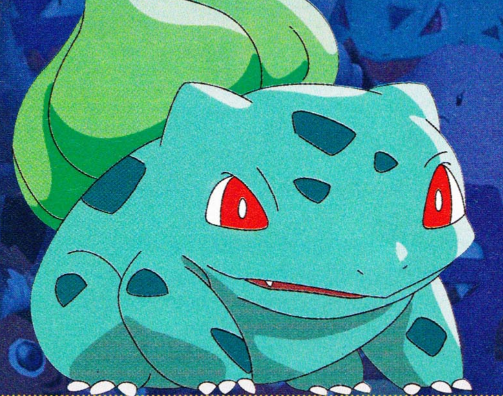
Si hablas con el científico podrás darle el Ámbar Viejo y el fósil que conseguiste para luego volver y obtener un PKMN exclusivo.



Otro de los científicos te obsequiará con la técnica Metrónomo. Con ella, tu PKMN podrá realizar cualquier ataque del juego.

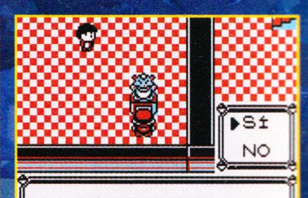


En el gimnasio las respuestas de los acertijos son: sí, no, no, no, sí, y no. Usa PKMN de nivel superior a 50 del tipo agua, eléctrico o tierra/roca para ganar a Blane.



Casa Pokémon

Sube por las primeras escaleras que veas para llegar al 2° piso. Desde ahí, sube por las escaleras que hay enfrente de las camas. Activa el interruptor de la estatua y lánzate al vacío hasta el sótano.



Pulsa el interruptor de la estatua de la habitación para abrir la puerta. Activa el otro interruptor y consigue la llave para abrir el gimnasio de Blane.



No olvides coger el Caramelo Raro y la técnica Rayo Solar. En la versión roja encontrarás a Growlithe, y en la azul a Vulpix y Magmar. En ambas está Ponyta, Koffing, Weezing y Grimer.

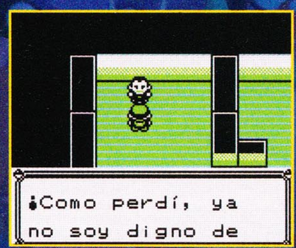
Vuelta a Ciudad Verde



Ya puedes entrar en el gimnasio. Esquiva a los entrenadores y haz que venga hacia tí el que os mostramos en la imagen para que luego puedas pasar.



Provoca al Karateka para que vaya hacia tí y cuando le venzas sigue el camino que ha dejado libre para enfrentarte a Giovanni.



Giovanni tiene 5 PKMN de 42 y 55 de nivel. Ataques como Lanzallamas y la ayuda de ataques de agua/hielo y planta nos ayudarán a vencerle.

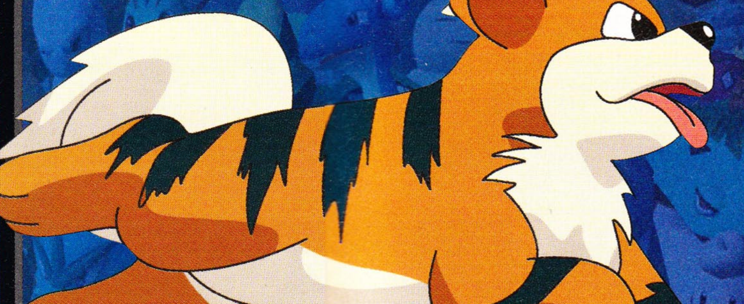
Rutas 22/23



Ruta 22: Se llega desde Ciudad Verde y Gary nos espera con varios tipos de PKMN de hasta nivel 53, por lo que tendremos que usar niveles superiores.



Sólo tienes que enseñar las medallas a los guardas para poder pasar. También podrás capturar a Arbok, Sandslash, Ditto, Kingler y Seaking entre otros.



Calle Victoria



1er Piso: mueve la roca hacia el interruptor de la derecha, después sube por las escaleras de arriba a la izquierda.



2º Piso: mueve la roca a su interruptor y dirígete a la derecha. Sube por las escaleras que hay subiendo por el hueco.



3er Piso: coge la roca y llévala a la izquierda del todo. Vuelve por donde entraste y sigue el camino de la izquierda que ahora no está bloqueado.



2º Piso: para enfrentarte a Moltres, sólo tienes que bajar por las escaleras que hay nada más colocar la roca. Salva antes de luchar y usa ataques de agua.



3er Piso: esquiva si quieres a los entrenadores y ve hacia la derecha para empujar la roca al vacío. Lánzate tú también.

2º Piso: empuja la roca hacia el interruptor de la izquierda para desbloquear el camino que nos llevará directos a la salida.



Hazte con Golbat, Marowak, Machop, Graveler, Geodude, Machoke, Venomoth, Onix y Zubat con un nivel excepcional.

Meseta Añil





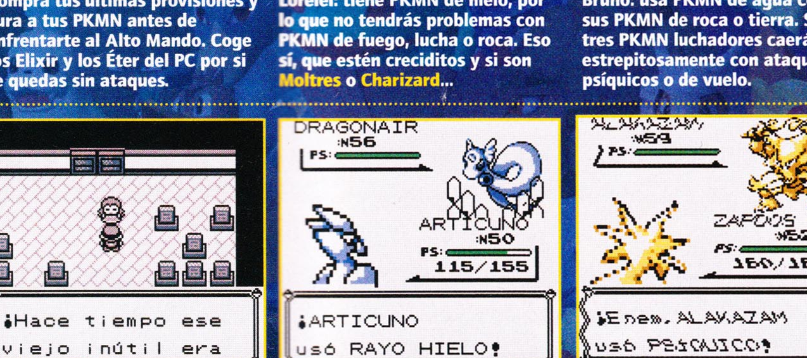
Compra tus últimas provisiones y cura a tus PKMN antes de enfrentarte al Alto Mando. Coge los Elixir y los Éter del PC por si te quedas sin ataques.



Lorelei: tiene PKMN de hielo, por lo que no tendrás problemas con PKMN de fuego, lucha o roca. Eso sí, que estén crecitos y si son Moltres o Charizard...



Bruno: usa PKMN de agua con sus PKMN de roca o tierra. Sus tres PKMN luchadores caerán estrepitosamente con ataques psíquicos o de vuelo.



Agatha: los ataques de fuego podrán con sus 3 PKMN fantasma. Golbat y Arbok caerán con psíquicos y la ayuda de ataques bicho.

Lance: es conveniente que lleves a Articuno y Lapras para derrotar con ataques de hielo a sus dragones. Para Gyarados y Aerodactyl usa Trueno.



Gary: su equipo es muy variado y de hasta nivel 65. Asegúrate de tener ataques voladores, psíquicos, de agua o fuego y alguno tierra/roca.

Mazmorra Rara



2º Piso: localiza las escaleras que hay en el laberinto y sigue hasta bajar al sótano. Dirígete al pantano, sube las escaleras y baja a por Mewtwo. Encontrarás a...



... Chansey, Electrode, Marowak, Dodrio, Magneton, Hypno, Golbat, Rhyhorn, Ditto, Raichu, Parasect, Wigglytuff, Arbok, Venomoth, Sandslash y Kadabra.



1er Piso: sigue el cauce del río hasta dar con las escaleras de la plataforma. Sigue el camino y dirígete a las que hay a la izquierda del todo.



2º Piso: localiza las escaleras que hay en el laberinto y sigue hasta bajar al sótano. Dirígete al pantano, sube las escaleras y baja a por Mewtwo.



Lánzale la Master Ball si no quieres perder ni un segundo en capturarlo. También puedes conseguirlo por el medio tradicional, pero se tarda más.

Rollcage Stage 2



En el menú "Bonificaciones Extra" teclea uno de los siguientes códigos.

Modo espejo



inversion

Las pistas

warpspeedmrsulu

Las campañas



mynameisneo

Tipo de juegos

wreckedonspeed

Los coches

metropolis

Force Commander

Acceso a las misiones

Para obtener el acceso a todas las misiones sólo debes introducir un nuevo jugador con el nombre TheWorldIsYours.

Elegir misión



Ahora podrás elegir entre cualquiera de las misiones disponibles en el juego...

Última misión



o jugar directamente la última misión, y más complicada, de esta aventura galáctica.

NOX





Activar trucos



Activa la consola de sistema e introduce los siguientes códigos, escribiendo antes Racoiaws.

Invulnerabilidad





Set god, te hará invulnerable al enemigo.

Lista de trucos

Help cheat, te ofrece una lista con todos los trucos.

Elegir nivel



Cheat level #, te transporta al nivel que quieras.

Más oro

Cheat gold #, te dá el oro.

Messiah

Durante el juego presiona "Esc" y escribe de manera contínua las siguientes palabras

Modo Dios



ucantkillme activa el modo dios...

IA enemiga



braindead desactiva la IA de los enemigos.

Polígonos



onpolycount muestra el número de polígonos de cada personaje...

Bazooka



bigbang nos regala el bazuka como arma de destrucción.

La mejor arma



Con coolfx obtienes el arma más destructiva de todo el juego.

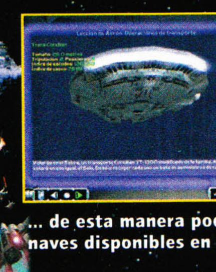
X-Wing Alliance

Todas las naves



Selecciona en tu directorio de x-wing alliance el archivo shiplist.txt...

.. y reemplaza allá donde aparezca la palabra flyable por non-flyable...





... de esta manera podrás pilotar cualquiera de las naves disponibles en el juego.

NBA Show Time on NBC

Activar trucos



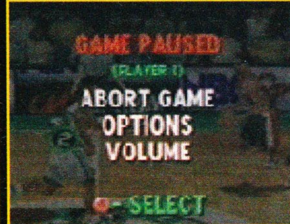
Presiona **Turbo**, **Disparo** y **Pase** en la pantalla **Tonight's Match-Up** mientras carga el juego con la siguientes combinaciones.

Balón de fuego



Pulsa **Turbo** (2 veces), **Disparo** (3 veces), **Pase** (2 veces) y **Derecha**.

Pausa a pantalla completa





Activa la pausa y presiona **X+Y**.

Personajes ocultos



Introduce los siguientes códigos seguidos del PIN:

Nikko **NIKKO** 6666



Viejo **OLDMAN** 2001



CABALLO **PINTO** 1966



Árbitro **THEREF** 7777



Alien **SMALLS** 0856



Tim Kitzrow **TIMK** 7785



Caballo Blanco **HORSE** 1966



Willy Morris **WIL** 0101



Mago **THEWIZ** 1136

Psychic Force 2

Uniforme alternativo



Presiona **B** cuando selecciones tu personaje...



... y verás cómo ha cambiado su uniforme.

Imágenes extra



Introduce el GD-ROM en tu PC y tendrás algunas imágenes *extra*.

Soul Calibur

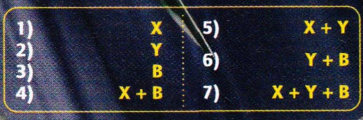
Traje alternativo para Sophitia



Selecciona a Sophitia...



Realiza cualquiera de las siguientes combinaciones antes de comenzar el juego, mientras realiza las poses del *pre-combate*.



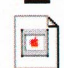
1)	X	5)	X + Y
2)	Y	6)	Y + B
3)	B	7)	X + Y + B
4)	X + B		

Redline Racer

Imágenes ocultas

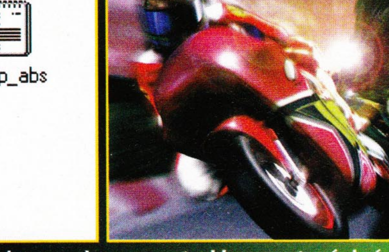
Redline_racer (F:)


Redline


Redline


Smp_abs


Smp_cpy



Introduce el GD-ROM en el ordenador y explora su contenido: **encontrarás imágenes del juego**

Teleñecos: Racemania



Turbo



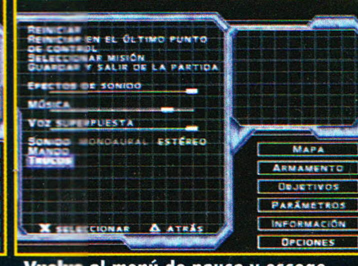
Cuando estés situado en la parrilla esperando la salida, pulsa los diferentes botones que se vayan iluminando en la pantalla...

... esto te proporcionará un nivel de turbo *extra* para salir más rápidamente que tus competidores.

Syphon Filter 2

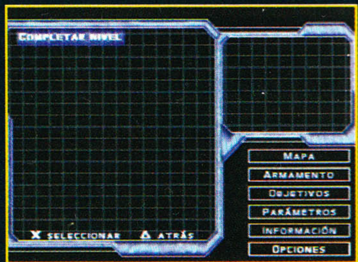
Elegir nivel

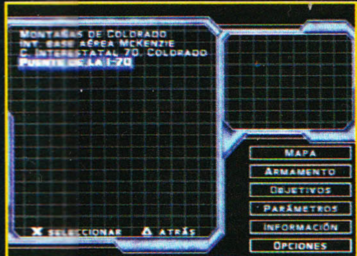




Haz una pausa en el juego, resalta la opción mapa y mantén a la vez Derecha + L2 + R2 + Círculo + Cuadrado + X.

Vuelve al menú de pausa y escoge opciones: verás una nueva llamada trucos...





... dentro de ella encontrarás la opción completar nivel, con lo que podrás terminar de manera fácil y rápida los objetivos.

Cada misión que completes se irá guardando y podrás elegir la que quieras con la opción seleccionar misión.



Hot Wheel Turbo Racing

Introducir códigos



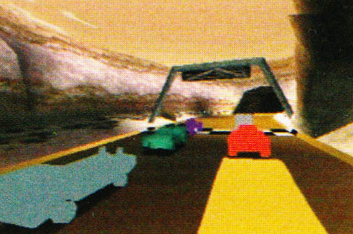
En la pantalla del menú principal, introduce los siguientes códigos.

Turbo



Para conseguir siempre turbo, pulsa R2, L, Cuadrado, Triángulo, R1, L2, L1 y R2.

Coches sin texturas



Para pilotar coches sin texturas pulsa L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2 y R2.

Microcoches





Pilota microcoches pulsando Cuadrado, R2, L2, Triángulo, Triángulo, L2, R2 y Cuadrado.

Ruedas gigantes



Pulsa Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, R1, R1, L2 y L2.

Dune 2000

Mostrar todo el mapa





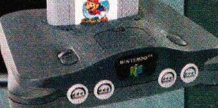
Selecciona con el botón X en la barra lateral los siguientes equipos (Círculo, X, Triángulo y Triángulo). Ahora podrás ver todo el mapeado del juego...

Quake 2

Invencibilidad



Durante el juego haz una pausa y pulsa L2, L2 R1, R2, R1 y L2.





Mario Golf

Activar passwords

Sitúate en Clubhouse en el menú principal y pulsa Z+R+A a la vez.

Campo Hyrule Copa 1

0EQ561G2

Campo Hyrule Copa 2

5VW68906

Nintendo Power Tournament



KPXWN9N3



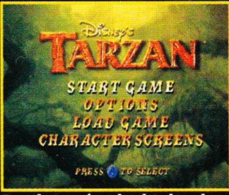
Jugar con Donkey



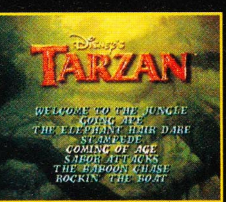
Obtén 30 puntos en el modo Ring o escribe el *password* de la primera copa de Hyrule.

Tarzan

Seleccionar nivel



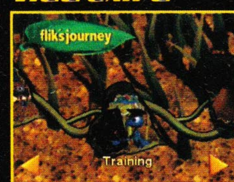


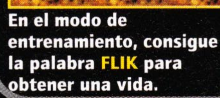


En el menú principal pulsa: Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Arriba, Abajo y Abajo. Ve hacia abajo y aparecerá otro menú de trucos donde podrás seleccionar el nivel en el que quieres jugar.

Bichos

Vida extra

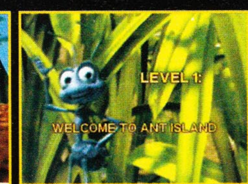




En el modo de entrenamiento, consigue la palabra FLIK para obtener una vida.



Repite esta operación constantemente, dependiendo del número de vidas que quieras.



Sal del modo entrenamiento y no salves. Ahora comienza una nueva partida.

Army Men: Sarge´s Heroes

Todos los niveles



Inserta los siguientes códigos para jugar a los siguientes niveles:

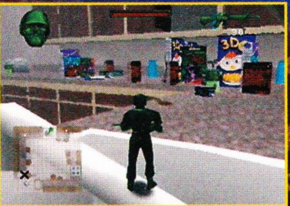




Spy Blue	TRGHTR
Bathroom	TDBWL
Riff Mission	MSTRMN
Forest	TLLTRS



Hoover Mission	SCRDCT
Thick Mission	STPDMN
Snow Mission	BLZZRD
Shrap Mission	SRFPNK





Fort Plastro	GNRLMN
Scorch Mission	HTTTRT
Showdown	ZBTSRL
Sandbox	HTKTTN



Kitchen	PTSPNS
Living Room	HXMSTR
The Way Home	VRCLN

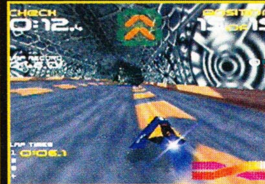
Wipeout 64

Munición



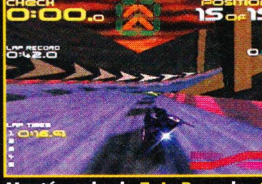
Mantén pulsado Z+L+R y presiona dos veces C-Abajo, dos veces C-Izquierda, dos veces C-Derecha y C-Arriba en el juego.

Energía



Mantén Z+L+R y pulsa C-Arriba, C-Abajo, C-Izquierda, C-Derecha, C-Arriba, C-Abajo, C-Izquierda y C-Derecha en el juego.

Tiempo



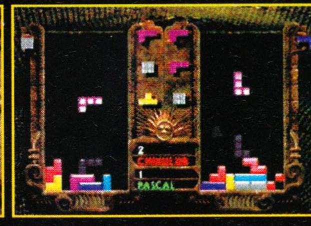
Mantén pulsado Z+L+R y pulsa C-Arriba, C-Derecha, C-Izquierda, C-Abajo, C-Arriba, C-Derecha, C-Inzquierda y C-Abajo.

The New Tetris

Fichas más rápidas en bajar



Introduce 2FAST4U como nombre en el modo de un jugador.



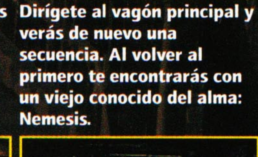
Pulsa A cuando aparezca OK y juega como una partida normal.

El mes pasado nos quedamos con la miel en los labios: Jill había encontrado los objetos necesarios para hacer funcionar el trolebús. Aunque el final está muy cerca, aún quedan enemigos dispuestos a comerse de un bocado a nuestra tierna protagonista... ¡Quién fuera zombie!

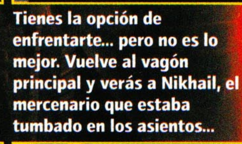
Volvemos al almacén



Coloca los tres componentes en el cuadro eléctrico. Poco a poco irán llegando los mercenarios. Observa con mucha atención las secuencias.



Dirígete al vagón principal y verás de nuevo una secuencia. Al volver al primero te encontrarás con un viejo conocido del alma: Nemesis.

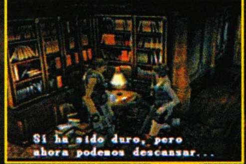

Tienes la opción de enfrentarte... pero no es lo mejor. Vuelve al vagón principal y verás a Nikhail, el mercenario que estaba tumbado en los asientos...

... que, por arte de magia, se levantará, ofreciéndote un pacto: "te ayudaré si te comprometes a proteger mi vida con la tuya". ¿Qué podemos decir?

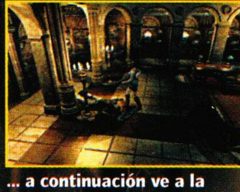

De nuevo podrás decidir entre arriesgarte a tirar del freno del trolebús o saltar por la ventana. Si lo haces, verás cómo el trolebús se estrella...


... abriendo un agujero en una de las paredes de la torre del reloj. Entra en la habitación y regístrala a conciencia: hay varios botes de pólvora A y B.


Sal de la habitación y vuelve a entrar. Conseguirás que caiga uno de los cuadros de la pared. Podrás coger la llave de la torre del reloj.



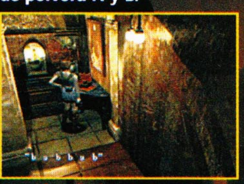
Utiliza la llave para entar a la siguiente habitación y ve hacia la librería. Te encontrarás con Carlos que te dará unos objetos...


... a continuación ve a la librería y busca el archivo nº 17. Lo encontrarás en el cuerpo inerte de un mercenario.

Regresa a la sala anterior y regístrala a fondo y encontrarás –al margen de munición– el utilísimo archivo nº 18.



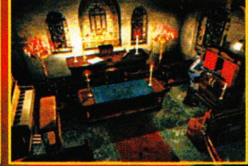
Además puedes coger cintas para la máquina. Regresa al *hall* principal: podrás encontrar el mapa de la torre y un *spray*.


A ambos lados de la sala verás unas cajas de música –de cada una de ellas sale una melodía–. Apunta las dos combinaciones...


... y desde allí vete al comedor. Míralo todo –por si encuentras algo de munición– y lárgate directamente al jardín.


Atraviesa el pasillo que va hacia la sala de música, desbloquea la puerta y sal al jardín. Aquí te podrás encontrar con algunos...


... cuervos o perros. Termina con ellos. Recoge todas las plantas que hay y no las desperdicies. Vuelve a la sala de música y vete a la capilla...


... busca una llave –la encontrarás dentro de un armario junto al órgano–. Vuelve a la sala de música, que está llena de zombis.


Así que huye de la sala lo más rápido que puedas en dirección a la escalera del *hall*. Sube las escaleras para llegar al segundo piso.


Por las escaleras te encontrarás tres arañas gigantes. Pasa de ella y sal por la única puerta abierta... la que da acceso a la terraza.


En la pared verás una cerradura. Ahora es el momento de utilizar una de las llaves que has recogido anteriormente.

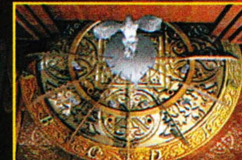

Verás asombrado cómo desciende una escalera de emergencia por la que puedes desplazarte alegremente.


Bien ahora –o cuando bajes de nuevo– te darás de bruces con Nemesis: si este sale a tu encuentro, tienes dos opciones...


... cegarle con un foco –que hay en el balcón– y tirarlo, o bien sufrir su ataque. Sube por la escalera de emergencia hacia el tercer piso.


Inspecciona a conciencia esta nueva estancia. Encontrarás munición, cintas para la máquina y una rueda de plata.


Verás el mecanismo de un reloj al que le falta una pieza. Pero antes de ir a buscarla dirígete a la caja de música.


Introduce una de las dos combinaciones de las cajas de música. Una de ellas puede ser: A=Arriba, B=Abajo, C=Arriba, D=Arriba, E=Abajo y F=Arriba.


Si has introducido la correcta, la caja se abrirá y podrás coger la llave de su interior. Combina las dos llaves y obtendrás la llave del tiempo.


Dirígete a la librería sin perder un minuto. Una vez allí, utiliza la llave del tiempo en la puerta que no pudiste abrir. ¡Qué gusto da hacer las cosas bien!


Recorre el pasillo: te las verás con tres arañas gigantes. Atraviesa la puerta y al entrar en la nueva sala descubrirás unos cuerpo en el suelo...



... regístralos todos y tendrás en tu poder el archivo nº 19. En esa pared verás tres... ¿cuadros? colgados que forman parte de un nuevo *puzzle*.



Para resolverlo dirígete hacia las tres estatuas que hay en esa misma habitación. Cada una de ellas tiene en su poder una misteriosa esfera de...


... cristal, obsidiana y ámbar. Lo importante es el *puzzle*, así que encamínate hacia los cuadros. Si el reloj marca...


... las siete coloca las esferas así: obsidiana, cristal y ámbar. Si son las nueve: obsidiana, ámbar y cristal. Si marca las...


... cinco: cristal, obsidiana y ámbar. Al resolver el *puzzle* los relojes marcarán las doce: la rueda dorada es tuya.



Combínala con la anterior de plata y tendrás la pieza que le faltaba al mecanismo de la tercera planta y...


... colócala en su lugar. Ármate y coge toda la vida que puedas. No olvides guardar tus progresos.


El siguiente paso a seguir es regresar al jardín. Verás una secuencia en la que llega en helicóptero de rescate...


Pero también lo hace el malvado Nemesis que de un solo disparo lo derriba. ¡Adiós al helicóptero!

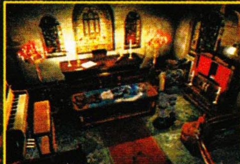

En la misma secuencia y sin que puedas hacer nada, serás atacado por un tentáculo venenoso.


Una vez terminada la secuencia, es el turno de acabar con Nemesis. Desgraciadamente, esta vez no podrás escapar.

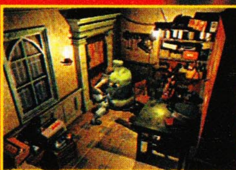

Para derrotarlo tendrás que tumbarlo dos veces. Esto es posible gracias al uso indiscriminado del lanzagranadas...


... lo que evitará que te dispare con su bazuca. Cuando te quedes sin munición dispárale a la cabeza con la recortada.

El turno de Carlos

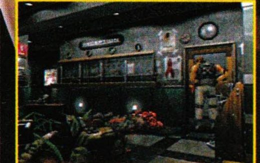

Jill quedará francamente perjudicada... debido al veneno y a los palos del tal Nemesis, por lo que no podrá continuar. A partir de ahora, dirigirás a Carlos.


Regresa a la habitación donde encontraste las esferas. Verás una campana que Jill, anteriormente, no pudo mover. Y es que la fuerza bruta...


No te detengas a mirar el techo: ve directamente a la habitación, retira el campanón que bloquea la puerta y avanza. En este momento consulta el mapa.


Saldrás a un callejón repleto de zombies. Espera a que estén cerca del barril rojo y hazlo explotar. Si queda alguno, *pasa de él* y dirígete al hospital.


Conocerás a los *Hunter Beta*, unos bichos capaces de decapitar a cualquiera. Corre hacia la puerta de la derecha lo más rápido que te permitan tus piernas.


En esta nueva estancia encontrarás varios objetos. Sal por la otra puerta y entrarás en la sala común del hospital, donde se reunían los médicos.

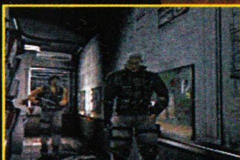


Aquí encontrarás bastantes cosas interesantes: un cargador, varias plantas, una grabadora, el archivo nº 20 –en el cuerpo del médico– y el mapa del hospital.

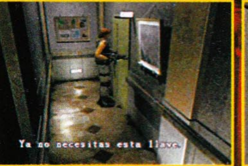

También verás que hay un ascensor, pero para utilizarlo debes poner en marcha la grabadora que cogiste de encima de la mesa.


El ascensor solo te permite subir a la tercera planta o bajar al tercer sótano. El orden es indiferente pero será mejor empezar por arriba.


En la cuarta planta te encontrarás con una banda organizada de zombies. Deshazte de todos y avanza sin miedo por el pasillo hasta el final.


Atraviesa la puerta y estarás en el archivo del hospital. Dependiendo de si has visitado el sótano vivirás una experiencia u otra. ¡Qué emoción!


Recoge la llave de la enfermería y, además, no te olvides de buscar por el lugar esta horrible foto –archivo nº 21–.



Acto seguido abandona la sala, ve por el pasillo que hay a la derecha y entra en la primera habitación que te encuentres.


Apunta la clave que hay bajo la mano de uno de los doctores que yace muerto. Sal de y métete en la sala contigua.


Allí verás un carrito dorado y las esquinas marcadas. Muévelo hasta la esquina superior derecha. Tras el cuadro hay una caja fuerte.


Para abrirla tendrás que utilizar la clave que apuntaste anteriormente. En su interior hay un frasco... esto es la base de la vacuna.


Ahora es el momento de ir hasta el ascensor y descender a la planta sótano. Recorre el pasillo hasta el final.


Rrevisa esta habitación por si encontrarás algún tipo de munición y plantas. Después, lárgate corriendo al laboratorio.



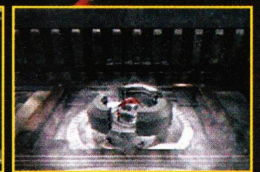
En él, busca hasta que te hagas con el archivo nº 22 y el segundo componente de de la secreta fórmula de la vacuna.


Lee el archivo nº 22 ya que te explica cómo funciona la maquinaria para conseguir la vacuna. Activa el generador cercano a la máquina...


... y observa cómo se vacían los tanques. Pon el segundo bote que recogiste en la máquina y acaba con uno de los huevos de antes.

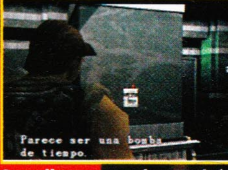


Para que funcione la máquina debes dejar todos los interruptores a la altura de las flechas, como en la imagen.


Pulsa los interruptores I, III y A: ahora la vacuna está a punto de caramelo. Recógela y dirígete a la salida de la habitación.


Pero no será tan fácil escapar ya que los *Hunter Gama* romperán los tanques y te atacarán con una alegría desconcertante.


Si te mueves con rapidez podrás esquivarlos fácilmente. Una vez fuera, combina ambos botes y la vacuna será tuya.



Con ella en tu poder tendrás que ir en busca de la pobre Jill, que está en la capilla. ¡Corre todo lo que puedas o no llegarás a tiempo!

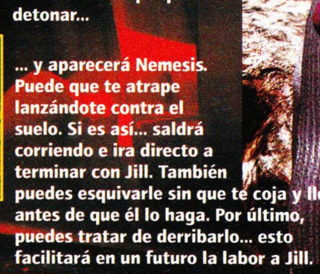

Y es que una vez que llegues a la primera planta el hospital, encontrarás una bomba de tiempo que al detonar...




Hará saltar por los aires el otrora pacífico hospital en menos de siete segundos.


A la entrada de la torre te encontrarás con un enemigo. Decide si lo esquivas o te lo...


... cargas. Cuando estés en el *hall* de la torre del reloj se romperá el techo...


... y aparecerá Nemesis. Puede que te atrape lanzándote contra el suelo. Si es así... saldrá corriendo e ira directo a terminar con Jill. También puedes esquivarle sin que te coja y llegar antes de que él lo haga. Por último, puedes tratar de derribarlo... esto facilitará en un futuro la labor a Jill.

En perfecto estado


Al margen de la decisión que hayas tomado, Carlos conseguirá administrar la vacuna a Jill y esta se repondrá por completo. ¡Es como si las heridas hubieran desaparecido!


Con Jill, abandona la capilla en dirección al parque. Te encontrarás con Nemesis de nuevo. Tú decides si te enfrentas o prefieres huir. Antes, pásate por un baúl a recoger las ganzúas.


Cuando salgas del callejón que va hacia el hospital —cuando existía—, continúa de frente hasta llegar a una desvencijada caseta de vigilantes. Para entrar en ella utiliza...



... las ganzúas. Allí puedes aprovechar para guardar la partida y revisar todos los objetos que llevas. Además, podrás encontrar en su interior el archivo nº 23 —foto de zombies—...


... munición, la llave del parque y unas cintas para la máquina. Dirígete en dirección opuesta al hospital. Utiliza el mapa para encontrar las escaleras de entrada al parque...


... y mete la llave en la cerradura para poder entrar en él. Esquiva a todos los zombies que vam a salir a tu encuentro y que no tienen la menos intención de dejarte pasar.

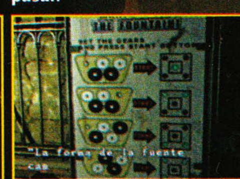

Además de los zombies te encontrarás con unos paseantes muy extraños, gusanos y algún que otro *Hunter Beta*. Bordea el estanque mientras buscas una puerta a la izquierda.


En este lugar te encontrarás unas plantas y una fuente. Sal y bordea el estanque: verás unas escaleras. Desciende y llegarás a un puente. Podrías ser atacado por un *Hunter Gama*.


Al cruzar el puente atraviesa la puerta y acaba con los personajes que allí te encuentras disparando al bidón de combustible. No es muy peligroso, pero nunca se sabe.

También es este lugar verás un cadáver. Regístralo y conseguirás el archivo nº 24 y la llave del cementerio.


Avanza y te encontrarás con otro muerto: regístralo y quítale balas para tu magnum. El muerto está junto a la salida del parque, pero no puedes abandonarlo porque está cerrado.


El próximo lugar al que debes dirigirte es el cementerio. Para llegar a él debes dar marcha atrás hasta llegar al lugar donde encontrarte la puerta secreta a la izquierda.


Una vez que hayas llegado, busca el panel de control de la fuente que está en una de las esquinas de la puerta de entrada.

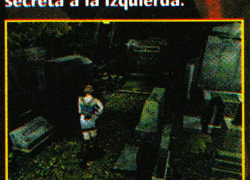

El objetivo de este acertijo es vaciar la fuente utilizando dos ruedecillas de color negro y otras dos blancas.



Solo tienes 3 turnos para colocar correctamente las cuatro ruedecillas. Si no quieres equivocarte, en el interior de la fuente, al lado de una especie de trampilla, verás la posición exacta.


Cuando las coloques correctamente, la fuente se vaciará, la trampilla se abrirá y podrás bajar por las escaleras a un nuevo lugar cada vez más cercano al cementerio.


Una vez abajo, en el interior, no te detengas a matar a los gusanos. Comprobarás que aunque mates alguno, siguen saliendo sin parar. No gastes energías.


Así que corre todo lo que puedas hasta llegar a una especie de saliente, súbete a él y continúa hasta llegar a una escalerilla. Sube por ella hasta alcanzar de nuevo la superficie.



El cementerio


Saldrás por una alcantarilla que va a parar al cementerio. Si recorres un poco el lugar encontrarás plantas. A continuación bordea las lápidas: verás al fondo una puerta...


... en la que debes utilizar las llaves que recogiste antes en el parque. Después de usarlas puedes tirarlas. Ahora entrarás en una nueva sala algo sucia y vieja.


Dentro de la habitación encontrarás algunos botes de pólvora y una barra de hierro larguita en el armario.


La otra puerta de la sala conduce a una estancia en la que hay un baúl y una máquina de escribir...

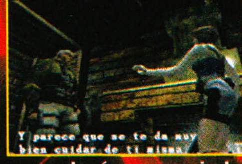

... recoge todos los objetos que te encuentres y aprovecha para guardar la partida. Uno de los objetos que recogerás será un mechero: utilízalo en la chimenea y la encenderás...


... cuando se extinga el fuego. Deshazte del encendedor y utiliza la barra de hierro para hacer un agujero más grande en la chimenea por el que poder pasar.

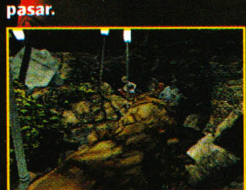

Por aquí llegarás hasta una sala secreta en la que podrás encontrar los archivos nº 25 —sobre la mesa— y 26 —cerca de la pizarra—...


... además de la llave de la puerta trasera del parque y unos cuantos proyectiles de utilidad.


También verás un transmisor en esta habitación que no podrás utilizar por mucho que te empeñes. ¡Ahora no pierdas la atención porque cuando te dispongas a salir de esa habitación!...


... escucharás un mensaje de gran importancia. Al salir te encontraras de nuevo con Nicholai, el mercenario que viste en fases anteriores.


Es un momento perfecto para guardar la partida. Ármate hasta los dientes y sal de allí. Pero te espera una sorpresa de nuevo: un gusano gigante o *Grave Digger*.


Cavará un gran agujero por el que caerás. Puesto que este agujero es muy estrecho y el gusano aparece de forma inesperada, procura moverte por las zonas más amplias del agujero.


Para acabar con él utiliza el lanzagranadas o un arma similar, pero no dispares a lo loco. Tendrás que aguantar el ataque del gusano durante un minuto y medio —que te parecerá interminable—.


Transcurrido este tiempo, una secuencia te mostrará cómo en un lugar cercano caen, derribadas por una extraña fuerza, unas farolas.


Es el momento de dispararlas y esperar a que el gusano se acerque a ellas. Una vez que acabes con él, para salir del hoyo, usa la valla para subir y evitar problemas.

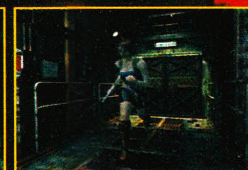

De nuevo a la alcantarilla, comprueba si tienes la llave de la puerta trasera del parque. Si es así corre hasta el final sin detenerte... ya que en vez de gusanos, ahora hay arañas.


Si no la tienes dirígete rápidamente a un baúl y recógela. Sabiendo que necesitas la llave de la puerta trasera del parque aparecerán unos cuants zombies.


Desgraciadamente la puerta estaba cerrada por el candado: utiliza la llave para abrirla sin problemas.

La fábrica abandonada


Te encontrarás con Nemesis y tendrás que elegir. Ahora esta decisión afectará sobre el final del juego. Lo mejor es tirarle por el puente...


... y llegarás hasta la puerta principal de la fábrica. También puedes elegir la segunda opción –siempre bajo tu responsabilidad–.


Sigue por el pasillo de frente hasta que llegues a la única sala a la que puedes entrar. En su interior te encontrarás con el gran Carlos.



Salva la partida. Además de la llave del edificio y del archivo 27 verás una cinta para la máquina, un *spray* y munición.


En frente del baúl hay una puerta que da a una sala en la que verás varios escapes de gas que si tocas te dejarán muy perjudicado.


Para apagarlos sigue las siguientes pasos: activa los interruptores de la derecha uno a uno –por orden–. Luego, pulsa el primero...


... ve al otro lado y pulsa por orden los otros dos. Vuelve al primer interruptor y pulsa los dos siguientes.

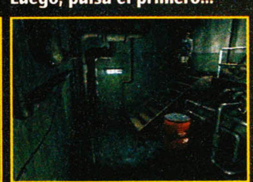

Activa el panel y verás cómo se abre una puerta en algún lugar. Vuelve al lugar donde comenzaste.

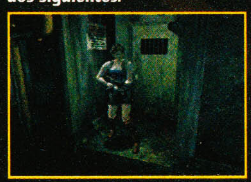

Usa la llave del edificio en la puerta que verás al salir de la sala donde está el baúl. Entra y mata a los zombies.



Ya tienes el mapa de la fábrica. Verás varias plantas verdes y sobre una mesa el disco de sistema.


Dirígete al ascensor que solo te permitirá acceder a la primera planta de la fábrica.


Revisa un pasillo perpendicular donde encontrarás cartuchos para la escopeta. También verás unas escaleras...

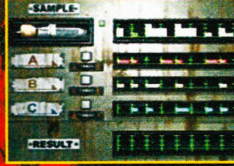

... baja por ellas y atraviesa la puerta. Llegarás a un tramo de alcantarilla: crúzalo y no te detengas a matar los gusanos.


Al final de la carrera encontrarás un saliente por el que puedes salir. Este va a parar a una vanguardista e informatizada sala de monitores.



Esta nueva sala esconde una cinta para la máquina y el archivo nº 28. Es un buen momento para guardar la partida: también encontrarás una muestra de agua.

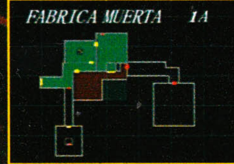

Avanza por la puerta que te queda sin inspeccionar y encontrarás unos botes de pólvora, un *spray* y una máquina con la que resolverás un nuevo *puzzle*.



Se trata de un ingenio que analiza la muestra de agua. Así que colócala en la máquina con los diferentes elementos de tal manera que coincidan...



... con el gráfico superior. Éste es aleatorio pero es muy simple de resolver: tan solo debes sumar los elementos A, B y C para obtener el mismo dibujo.



Ahora se abre ante tí el mapa y la puerta de la segunda planta que permanecía cerrada. Ya tienes un nuevo camino.


Introduce la llave en la máquina que hay al lado del analizador de agua: cuando hayas terminado recógela de nuevo.


Ármate y dirígite a la puerta que has abierto. Una vez allí atraviésala y un poco más adelante te encontrarás con Nicolai, el mercenario...


... que te disparará. Pero no te preocupes, no serás tú quién acabe con él. Al fondo de esta sala te encontrarás con una puerta cerrada.


Para acceder al interior de la sala de residuos tienes que utilizar el disco de sistema que recogiste antes sobre la mesa.



En el interior verás a un un nuevo y deformado Nemesis con el que tendrás que luchar y *fundirlo* en menos de cuatro minutos.



Para acabar con él, utiliza tus armas más potentes y dispara a las tuberías de las paredes. Esto le afectará considerablemente.



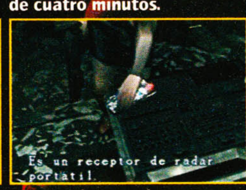
Cuando acabes con él verás cómo cae del cuerpo inerte de un médico cercano una útil tarjeta.



Recógela y úsala para salir de este lugar e ir a guardar la partida. Por el camino te encontrarás con unos cuantos amigos...


... vete a la compuerta que aún se mantiene cerrada en el pasillo por el que entraste a la fábrica y utiliza la llave para abrirla.


Entra en la siguiente habitación y recibirás un importante mensaje de tu colega Carlos, el que te salvó la vida.



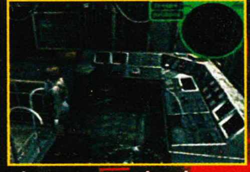
Recogerás un radar y te colocarás en la parte superior derecha de la pantalla automáticamente. ¿Por qué?...


Encontrarás balas para la mágnum. Regresa a la sala de los chorros de gas, y utiliza la tarjeta para activar el montacargas.


Llega hasta un pasillo en el que verás munición para el lanzagranadas. Utiliza la llave que recodificaste en la planta superior...



... y conseguirás el arma más potente de todo el juego: el bazuca del Tío Tom, capaz de lanzar montones de proyectiles en un segundo.


Ahora regresa a la sala donde recibiste el aviso de Carlos. Al llegar allí recibirás un nuevo mensaje... y no son buenas noticias.


Utiliza la escalera de emergencia para abandonar el lugar. Baja las escaleras y recoge de la pared el archivo nº 29.


Continúa tu camino. A tu paso se levantarán los zombies del suelo: mátalos y cruza la puerta. Nada más atravesarla recoge el archivo nº 30.


Atraviesa la puerta. En esta sala verás tres bloques con los números 1, 2 y 3. Activa el panel principal.


Empieza por orden las diferentes baterías. Verás a Nemesis. Sigue encajando las baterías en sus lugares.



Cuando acabes atrae a Nemesis con el bazuca –o cualquiera de las armas más potentes– hasta el cañón.


Cuando haya recibido el impacto del cañón, este quedará considerablemente muerto en el suelo.


Podrás decidir si lo rematas o prefieres abandonarlo y dirigirte hacia el ascensor y llegar al helicóptero.


Una vez tomada tu decisión, tendrás la oportunidad de disfrutar de la secuencia final de este gran juego.



En la parte inferior derecha disponemos de un útil mapa para cazar a nuestra presa...

Cuanto más pronto capturemos a los bichos, más puntos nos darán.

¡Unga! ¡Unga! Sega se saca de la chistera un original arcade que nos hará vibrar en Africa central cazando a los animales más peligrosos...

JAMBO! SAFARI

LA CACERÍA DEL TÍO TOM

Bueno, bueno como está Sega. A la compañía japonesa le debe ir todo *viento en popa* porque en el sector Amusment está creando juegos muy originales que llevan la palabra *diversión* impresa en sus placas.

Y es que aunque la recreativa de este mes lleve unos meses en los *amusement centers* de toda España, resulta de lo más divertida, original y, sobre todo, espectacular. «Jambo! Safari» nos pone en la piel de un cazador de lo más pacífico. Aunque suene a paradoja *políticamente correcta*, Sega en ningún momento quería utilizar armas de fuego para su juego y por eso, todos los animales que capturemos no sufrirán más que un poquito en el cuello, ya que usaremos un lazo como arma y un *jeep* para seguirles. ¿Pero qué es realmente «Jambo! Safari»?... ¿un juego de coches o un *lazo'em-up*?

Pues básicamente es las dos cosas. El mueble básico que Sega utiliza para la mayoría de sus recreativas ha variado muy poquito. Contamos con un volante, acelerador, freno y una palanca con la que controlaremos la dirección y fuerza del lazo. Esta palanca, en conjunción con una mirilla que aparecerá en pantalla cuando nos asignen *pescar* un animal, serán las claves para intimidar a esas bestias y obligarlas a parar, que dicho sea de paso será un objetivo nada sencillo ya que se pondrán tan pesadas intentado zafarse que en más de una ocasión conseguirán romper el lazo y huir.

Pero lo mejor de todo es que tenemos que cazarlos en un tiempo predefinido y como Sega no es tonta, será el justo para hacernos con los animales...

Gráficamente, «Jambo! Safari» no es gran cosa... aunque esté programado bajo la placa Naomi. Y es que Sega no ha tirado la casa por la ventana y ha desaprovechado en exceso la plaquita en cuestión. Cierto es que los escenarios son muy amplios y los animales están modelados de manera excepcional, pero el juego en algunas ocasiones se muestra demasiado brusco y peca de ralentizarse cuando hay muchos objetos en pantalla.

Pues esto es todo amigos, «Jambo! Safari» es una gran recreativa que nos librará de tanto arcade *cutre* que últimamente ronda por los salones españoles. Sus bazas nos conquistarán en cualquiera de los dos muebles que nos podemos encontrar en cualquier recreativo, la diferencia entre ambos es solamente el tamaño y la forma de jugar. En el mueble *deluxe* será en un monitor de 50 pulgadas el que nos alumbre mientras en el normal todo hay que hacerlo de pie y con una pantallita más pequeña. ¡Buena suerte cazadores!

Nacho

Debemos cuidar de que no se rompa la cuerdecita de marras...

Ya os hemos comentado que el modelado no es la bomba ¿o no notáis que el *jeep* parece una caja de tabaco?

Como buen arcade la puntuación no faltará en la pantalla. ¡A por el récord!

¡No, no es que haga calor, es que tiene muchas penas!

Listas de éxitos

Por sistemas



Playstation

1. **Resident Evil 3: Nemesis** — Capcom
2. **Final Fantasy VIII** — Squaresoft
3. **Medievil 2** — SCEI



Nintendo 64

1. **Pokémon Stadium** — Nintendo
2. **Donkey Kong 64** — Nintendo
3. **Rayman 2** — Ubi Soft.

Game Boy Color

1. **Pokémon Rojo y Azul** — Nintendo
2. **Wario Land 3** — Nintendo
3. **Ready 2 Rumble** — Acclaim



Dreamcast

1. **Crazy Taxi** — Sega
2. **Rayman 2** — Ubi Soft.
3. **NBA 2K** — Sega



PC

1. **F1 2000** — EA Sports
2. **Tomb Raider The Last Revelation** — Eidos
3. **Quake III Arena** — id Software

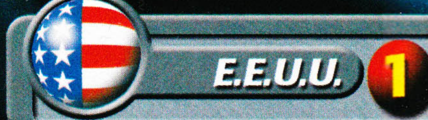


Nuestro nº 1

Resident Evil 3: Nemesis

El mes pasado nuestra querida Jill bajó un puesto en vuestro TOP 10, pero parece que en este número los zombies vuelven a enamorar y, entre todos, los hemos vuelto a colocar donde merecen. Si hemos alucinado con la versión PlayStation, esperad a ver cómo se desenvuelven Chris y Claire Redfield en el Resident de DC...

Por países



E.E.U.U. 1 — Diablo II Collector's Edition • PC — Blizzard



Japón 1 — Super Robot Taisen Alpha • PSX — Banpresto



Inglaterra 1 — WWF Smackdown! • PSX — THQ

Vuestro Top 10

↑ Sube — ↓ Baja — → Se mantiene — N Nueva entrada

Puesto	Juego	Compañía	Sistemas	Tendencia
1	Resident Evil 3: Nemesis	Capcom	PSX	↑
2	Pokémon Stadium	Nintendo	N64	N
3	F1 2000	EA Sports	PC, PSX	N
4	Tomb Raider The Last Revelation	Eidos	PC, PSX, DC	N
5	Quake III Arena	id Software	PC	N
6	Final Fantasy VIII	Squaresoft	PC, PSX	↓
7	tZar	Infinite Loop	PC	↑
8	Pokémon Rojo y Azul	Nintendo	GBC	↓
9	Medievil 2	SCEI	PC, PSX, DC	↑
10	Wario Land 3	Nintendo	GBC	N























Participa y consigue tu gorra exclusiva de Juegos & Cía.

Elige los mejores juegos y entra en el sorteo de 25 gorras cada mes.



Calentando motores en Dreamcast

Hola amigos, tengo una Dreamcast y necesito que me ayudéis a decidirme entre comprar «V-Rally 2» o «Crazy Taxi»... ¿Cuál de los dos es más divertido? ¡Ah! ¿Cuándo sacarán «Resident Evil Code: Veronica»? Muchas Gracias.

Jesús Juzgado (Madrid)

Los dos títulos a los que te refieres tienen mucha calidad pero en el fondo son diferentes. Mientras «Crazy Taxi» es encender la consola y ponerse a correr sin tener ni idea de cómo debemos derrapar, «V-Rally 2» necesita que sepamos controlar la máquina que tenemos entre las manos. ¡Vamos!, que si quieres diversión rápida y directa te quedes con «Crazy Taxi». Y si no, lo hagas con «V-Rally 2».
«Resident Evil Code: Veronica» estará en las estanterías españolas a finales del mes de Junio... así que *no queda ná de ná*.



¡Que viva España!

Quisiera saber si hay algún juego de ROL tipo «Alundra» que esté traducido y que vaya a salir en los próximos meses. Gracias.

Sergio Carreño (Madrid)

Estas de suerte, ya que para cuando leas éstas líneas, «Alundra 2» estará disponible en nuestro país en un perfecto *english*. Si quieres más información, echa un vistazo al *Test* que llevamos en esta número. Si no te parece suficiente y eres un amante del ROL, «Suikoden» y «Vandal Hearts 2» aparecerán en completo castellano en el mes de Julio... No está mal ¿eh?



Preguntas varias

Quiero comprarme un juego y estoy dudando entre estos dos: «Indiana Jones» o «Soul Reaver». ¿Cuál os ha gustado más? También quiero comprarme una consola y no sé si decidirme por Dreamcast o esperar a PlayStation2. ¿Cuál me recomendáis? He leído en vuestra revista que Microsoft va a sacar una nueva máquina ¿podéis adelantarme algo?

Gonzalo Parra (Cibermundo)

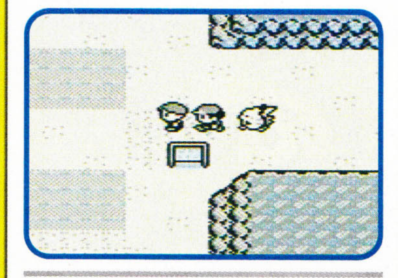
¡Hey que pey! Aquí van las respuestas:
Sin ninguna duda nos quedamos con el juego de Eidos por muchas razones: es bastante más original que el de Indiana Jones, la ambientación es soberbia, la historia es muy atrayente y gráficamente es superior, superior...
Pues sinceramente y visto lo visto en el E3, podemos adelantarte que Dreamcast tiene videojuegos de una calidad excepcional y no tiene –por el momento– nada que envidiar a lo que hemos podido ver para PlayStation2. Pero claro, si quieres disfrutar de «Metal Gear Solid 2» tendrás que comprar una PlayStation2.
Lo sentimos pero la elección debe ser tuya, ambas máquinas tienen un gran potencial y elementos diferenciadores que tú debes sopesar... Aunque siempre puedes comprarte una Dreamcast ahora y un poco más adelante hacerte con una PlayStation2...

¿Pokémon para PC?

¡Hola Juegos y Cía.!
Un amigo mío se ha bajado un *demo* del juego «Pokémon» para PC. Pero no se acuerda de la dirección de internet y me gustaría que vosotros me la dijérais. Gracias.

Eric Rios (Guipuzcoa)

En los planes de Nintendo, actualmente, no se encuentra lanzar ningún tipo de conversión a otros sistemas –¿regalarle la gallina de los huevos de oro a otro?–. Pregúntale a tu amigo qué se ha bajado exactamente.



No funciona...

Hola, hace unos días me compré un juego llamado «Mortyr». El juego se instaló correctamente, cuando empecé a jugar todo iba bien, me salió la introducción y luego una pantalla negra con la palabra LOADING en letras rojas. De repente se quitó esa pantalla y me salió un mensaje que decía que introdujera el CD ORIGINAL del juego en mi CD-ROM. Lo volví a instalar pero nada. Fui a donde lo compré, me lo cambiaron pero todo seguía igual. Decidimos probarlo en la tienda y les funcionaba, pero a mí me seguía dando error. ¿Qué puedo hacer? Por favor, dadme una solución. Por cierto, tengo un Packard Bell, Pentium III a 450 Mhz, 64 MB de RAM, una Voodoo 3 y un DVD a 6X.

Javier (Mardrid)

Nos parece bastante extraño lo que te está pasando... por lo que te recomendamos que te *bajes* la última versión de los *drivers* de tu tarjeta desde www.3dfx.com.
Y si te sigue sin funcionar, dirígite a Friendware en este número de teléfono: 91 308 34 46. Suerte, valor y al toro.



Sólo mandos oficiales

Tengo una duda que no me quita el sueño pero que me parece importante exponer en esta sección. En la publicidad de PlayStation, Sony recomienda que utilicemos sólo periféricos oficiales o de *third parties* reconocidos, y mi pregunta es: ¿esto es así porque es verdad que algunos juegos no funcionan con los mandos no oficiales? o ¿es una estrategia de *marketing* para que nos *dejemos los duros* sólo en productos Sony? Muchas gracias.

Laura Hernández (Madrid)

Hola Laura, la duda que planteas es bastante compleja pero es una cuestión que preocupa a muchos jugadores.
Es conocido por todos que algunas Memory Card de *tropecientos megas* para PlayStation dan más de un problema: que si la información no se puede cargar, que si todos los bloques se borran...
Otra duda nos la encontraremos a la hora de elegir una pistola. Por ejemplo, para jugar a «Resident Evil Survivor», probamos con varias pistolas que hay en el mercado pero sólo nos funcionó la de Namco. El último encuentro con la incompatibilidad ha sido con un juego que tenéis comentado en este número: para jugar a «La Jungla de Cristal Trilogía 2 Viva las Vegas» utilizamos un mando analógico de la compañía Gamester que no nos dió ningún problema hasta que decidimos probarlo con las palancuitas de marras. Al hacer el cambio, nos quedamos sorprendidos al ver la pantalla que ponemos ahí arriba y que habla por si sola. Con esto, creemos que te hemos contestado sobradamente. Si quieres la máxima compatibilidad con todos los juegos de PlayStation utiliza los mandos oficiales de Sony o déjate guiar por la experiencia de otros usuarios.

La duda existencial

Hola amigos, tengo un pequeño lío: no sé si comprarme una PlayStation, una Nintendo 64 o esperar a que baje de precio Dreamcast. Me han dicho que la consola de Sony y la de Nintendo, en más o menos un año, desaparecerán... ¿Cuál me recomendáis?

Adrián López (León)

Aunque parezca increíble, tanto a PlayStation como Nintendo 64 les resta mucha, pero que mucha vida. PlayStation2 aterrizará en Europa el 26 de Octubre, pero eso no significa que PSX se quede atrás en cuestión de títulos ya que hay pendientes muchas sorpresas para este año y para el que viene. En cuanto a Nintendo 64... *más de lo mismo*. Aunque el catálogo de juegos no sea tan amplio como el de la máquina de Sony, Nintendo promete que hasta que salga Dolphin –nos pueden dar las uvas–, tendrá títulos para dar y tomar. Así que tranquilidad. Aclarado este pequeño dilema, te recomendamos que elijas lo que quieras: personajes a porrillo *made in Nintendo*, *big* catálogo de juegos *for* PlayStation o calidad y novedad dentro de la espiral azulona de Sega.



3D Power!!!

Queridos amigos:
-¿Cuándo estarán disponibles las nuevas tarjetas aceleradoras Voodoo 4 y Voodoo 5? ¿Qué precio tendrán?

Alberto Fernández (Madrid)

Estimado Alberto, tienes mucha suerte ya que la salida está prevista para los meses de Junio o Julio a un precio razonable: para Voodoo 4 pagaremos alrededor de 30.000 ptas. y para la Voodoo 5 tendremos que desembolsar un poquito más: algo así como 50.000 ptas.



¡Escríbenos!

No lo dudes más, envía tus cartas a:
Juegos & Cía.
C/Pedro Teixeira nº8 5ª planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: Consultorio Técnico

También podéis enviar vuestros correos electrónicos a:
ctecnico.juegos&cia@hobbypress.es

Sácale partido a tu PC

Dado que la avalancha de productos para PC nos ha abrumado, este mes os traemos un poquito de aquí, otro poquito de allá pero, sobre todo, periféricos para convertir tu PC en una máquina de jugar inigualable.

P 120 • PC

Saitek nos ofrece este Pad que tiene como finalidad hacer mucho más cómodas nuestras partidas. Con un diseño ergonómico, este nuevo mando para PC está dotado con cuatro botones principales colocados en cruz y dos gatillos laterales. Su estructura está diseñada para todo tipo de manos, ya sean gigantescas como minúsculas. Su calidad es bastante buena y la cruceta responde a la perfección a todas nuestras acometidas, su precio es de 2.995 Ptas.



X Terminator Dual Control • PC

El *X Terminator* está pensado para dejar atrás las molestas y angustiosas pulsaciones del teclado. El joystick cuenta en su lado derecho con seis cómodos botones, además de una palanca para manejar con nuestro dedo gordo.
Este nuevo joystick ha sido creado para cualquier tipo de juego, ya que el panel de botones izquierdo abre infinitas posibilidades. Su calidad es bastante buena y, si acaso, lo recomendaríamos para los simuladores de vuelo. Cuesta 11.990 ptas.



P 750 • PC / PSX

El *P 750* es un pad dotado de ocho botones, cuatro colocados en la parte superior con forma de cruz y otros tantos colocados en la parte frontal del mando, emulando los botones L y R de los pads de PlayStation y con un *swich* de *turbo* cada uno. Además, cuenta con una cruceta que no es gran cosa pero que cumple su cometido con creces, y una pequeña palanca que hace las veces de mando analógico. Su diseño es parecido al del famoso *Dual Shock*, pero mucho más robusto y cómodo –los jugadores de manos grandes tendrán donde agarrar–. El precio es de 5.995 Ptas.

GM 2 • PC

El *GM 2* es un controlador pensado principalmente para los juegos tipo «Quake», ya que, mientras controlamos con el ratón la dirección de nuestro personaje, con el otro manejamos los movimientos principales. Cuenta con siete botones programables y dos ruedas giratorias de mucha utilidad... vale 8.995 ptas.



ST 110 • PC

El *ST 110* está preparado para hacernos pasar horas y horas volando como locos. Consta de cuatro botones, un acelerador además de un muelle regulable en su eje. Su diseño ergonómico está pensado para que nuestra mano descanse en la base de la palanca evitando los molestos dolores de muñeca. Son 4.995 ptas.



R 100 • PC / PSX / N64

Saitek nos ofrece un volante con un fantástico diseño que nos harán los juegos de velocidad un poquito más divertidos. Tiene dos botones situados en la parte superior del volante, además de dos palancas de cambio de marchas –estilo Formula 1–, de fácil manejo y muy cómodas.
Además ofrece una tarima con dos pedales que harán de freno y acelerador. Dichos pedales están fabricados en plástico y su base no es muy consistente, lo que hará que se nos vayan de un lado a otro.
Cuenta con un gato colocado en la parte inferior para adaptarlo en cualquier superfie plana que aguante nuestros volantazos en situaciones desesperadas. 11.995 Ptas.







En este pequeño reportaje os vamos a mostrar en qué consiste eso de jugar *on-line* con miles de amigos más... ¡Os alucinará!

El primer juego on-line llega a España

La nueva raza de «EverQuest» (Iskar) son los temidos Hombres Lagarto.

Después de una larga y cruda batalla, no hay nada mejor que sentarse ante el fuego a curar las heridas...

Si nos metemos en la guarida de los Gnolls la cosa se pondrá fea... ¡Ay madre, qué miedo me está entrando!

Llevamos mucho tiempo escuchando las virtudes de «EverQuest» en aquellas lejanas tierras americanas, pero nunca pensamos que un juego *on-line* llegará a divertir y *tirarnos* tanto. Unos meses después de que Verant lanzase la expansión del primer «EverQuest» en aquel país, por fin llega a España con una presentación de lujo: «EverQuest» y la expansión «The Ruins of Kunark» en un sólo CD.

¿Pero por qué «EverQuest» es un juego tan especial?... son tantos elementos que no tendríamos páginas para poder resumirlo, así que trataremos de simplificarlo un poco y dar una pequeña idea de lo que se nos viene encima.

«EverQuest» es un juego de rol *on-line* con posibilidades casi infinitas. En este título adoptaremos el papel de un personaje creado por nosotros y con un oficio que también debemos designar. La variedad es total, pero todos están encasillados en una época medieval por lo que no esperes encontrarte otra cosa... aquí sólo hay magos, paladines, clérigos, guerreros y monstruos, muchos y terribles monstruos que tendremos que superar a base de hechizos, espadazos y la unión de muchos de los miles de jugadores que se reúnen cada día en los más de 30 servidores que Verant ha dispuesto para que no haya problemas de sobrecarga.

Nos tocará luchar contra ratas y algún que otro insecto...

Ya creado nuestro personaje tendremos varios objetivos que superar y que nos costará –y va en serio– todo el tiempo que nosotros queramos. Aquí el límite lo ponemos nosotros. ¿Qué queremos llegar hasta el nivel 60?, pues le dedicamos unos 9 meses seguidos jugando y ya está.

¿Qué queremos recorrernos los cuatro continentes que forman Norrath de una punta a otra?, pues tardaremos andando y cogiendo los impresdindibles barcos para pasar de una isla a otra como unas siete horas –o más–. Todo eso sin contar que existen zonas que no podremos atravesar porque nuestro nivel es insuficiente o porque nuestro Medio Elfo no se lleva muy bien con los Elfos Oscuros y los Ogros de las Cavernas. ¿Y qué es lo que haremos durante ese tiempo? Pues de todo realmente: desde aprender hechizos, comprar armas, matar monstruos, finalizar misiones que nos plantean algunos personajes controlados por el ordenador o, sencillamente, conocer gente y organizar una búsqueda en la que nos acompañen amigos o desconocidos de cualquier parte del mundo...

¡Vaya, hemos perdido el barco! Ahora nos tocará esperar 30 minutos –de verdad– hasta que pase el siguiente...

«EverQuest» nos ha dejado realmente *flipados* y todavía nos cuesta entender cómo es posible que este título nos haya atrapado tanto en tan poco tiempo y sin apenas habernos recorrido el 20% del continente que forman las tierras de Norrath. Durante nuestro camino nos hemos encontrado con preciosos lugares y, sobre todo, con un montón de personas *de buen rollo* que no dudarán en ayudarte si eres nuevo en este mundo maravilloso. ¡LARGA VIDA AL GENIAL «EVERQUEST»!

Nacho

¡A dejarse los duros!

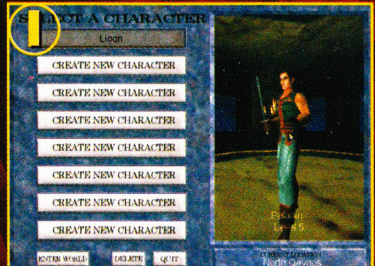
Lo primero que debéis saber es que «EverQuest» es un juego MUY CARO. Para empezar, tenemos que pagar 7.995 ptas. por él y después, nada más instalarlo, abonar la inscripción en el servidor de «EverQuest». A continuación nos encontramos con que todos los meses hay que *acoquinar* 10 dólares USA –al cambio suponen unas 1.900 ptas.– que si dejamos de pagar harán desaparecer a nuestro personaje... y obviamente, estas cantidades hay que satisfacerlas usando una tarjeta de crédito. De todas formas, a todos estos gastos debemos unirle el teléfono y la conexión a internet que, por supuesto, corren de nuestra cuenta.



Los enemigos de «EverQuest» son de todos los tamaños y colores. Aquí vemos a nuestro personaje zurrándole a un *gigantito* de nada...

Cómo crear un personaje

En «EverQuest» es esencial decidir sabiamente qué personaje vamos a escoger. Existen 13 razas diferentes como los Humanos, Medio Elfos y Ogros; y un total de 14 oficios de lo más variado: paladín, mago...



Esta pantalla es la de selección de personaje. Para crear un nuevo personaje debemos pinchar sobre *Create New Character* y para seleccionar uno creado previamente, debemos pulsar sobre su nombre...



Hecho esto, aparecerá esta pantalla que resulta muy, muy importante. A la izquierda las razas, en el centro la apariencia de nuestro personaje y a la derecha, el oficio y los puntos de fuerza, agilidad...

Dependiendo de la raza y oficio, en la siguiente pantalla nos aparecerá unos dioses que interferirán de forma positiva o negativa con nuestras relaciones dentro del mundo de «EverQuest»...



Lo siguiente será decidir nuestro punto de partida. Podemos elegir cualquiera de los cuatro continentes de Norrath, pero es más que recomendable aparecer en la ciudad que nos aconsejen.

Terminado esto, ya tenemos a nuestro querido personaje para empezar a jugar. Lo siguiente será pulsar *Enter World* y... ¡a disfrutar como niños en un mundo de fantasía, magia, muerte y destrucción!

Aprende a conectarte

Antes de entrar en el maravilloso y peligroso mundo de «EverQuest» tenemos que registranos en el servidor de Avault. Por eso, hemos preparado un sencillo *paso a paso* que nos introducirá rápidamente en el universo maravilloso de esta *quasi* realidad virtual.



Con el módem conectado y después de ver la presentación del juego, llegaremos a la pantalla de conexión. Debemos seleccionar la opción *Account* y...



... nos darán a elegir entre tres opciones. Si acabamos de comprar el juego, debemos elegir *new account* que nos llevará hasta el registro *on-line*...



En la primera parte del registro debemos incluir nuestros datos personales: nombre, edad, dirección, ciudad, país, correo electrónico y contestar a dos sencillas preguntas.



Después de presionar *next*, entramos en la pantalla de datos del ordenador. Aquí, solamente debemos seleccionar todas las opciones y después contestar a otra sencilla pregunta.



Llegamos casi al final del registro. Esta pantalla es muy importante ya que debemos incluir una clave y un nombre de usuario para después meter nuestros datos bancarios... ¡y ya está!



Puntuación

EverQuest — **9.4** Sobresaliente

PSX · PC · N64 · GBC · DC

Compañía: Sony America/Verant
Precio: 7.995 Ptas.
Género: Rol on-line **Traducción:** NO

Objetivo: todos los que el juego te ofrece o los que tú mismo te impongas... «EverQuest» es casi infinito.

Modo de juego: agarra bien el ratón y usa el teclado para subir de nivel.

Nº de jugadores:	1
Interacción:	Altísima
Nº de Razas:	13
Nº de Oficios:	14
Violencia:	Medieval

Requisitos mínimos
Pentium 200 MHz
Tarjeta 3D
64 MB RAM
Módem 28.8 KB/s

- Con «EverQuest» no necesitarás otro juego en meses.
- Es caro y está en inglés.

DIF · SON · GRA · JUG



¡Navega con todos! Pokémon™

En Internet existen muchísimas páginas que recogen gran cantidad de información sobre estas mascotas que se están comiendo la lista de éxitos. Veamos algunas URL interesantes.

Internet contiene una gran cantidad de información de todo tipo y si queremos resolver o informarnos sobre cualquier duda que nos asalte, sólo tenemos que encender el ordenador y conectarnos a ese maravilloso mundo de luz y color.
Pokémon, como muchas otras cosas, tiene gran cantidad de páginas relacionadas con su fenómeno y con todo lo que ello significa. Páginas que hablan de los juegos, de estrategias, de Pikachu o de la película se pueden encontrar a miles en la World Wide Web y en este especial Sólo Webs os vamos a dar las mejores direcciones en castellano. ¡Hazte con todos!

WWW.PIKAWORLDS.CJB.NET

Aunque actualmente se encuentra en construcción, Pikachu World es una página en la que encontraremos la historia completa de los Pokémon, además de muchas otras cosas. Los juegos también tienen cabida ya que además de incluir varias guías, los creadores de Pikachu World han puesto diversos trucos y estrategias que nos harán más fácil encontrar los 151 Pokémon.

Por supuesto, todo está en castellano para disfrute de los hispanoparlantes del mundo.

HTTP://COMETO/CPK2000

Con el título del mejor Pokédex, esta página tiene como principal fuente de información la biblioteca de todos los Pokémon tanto de las versiones Roja, Azul y Amarilla como las de los, todavía lejanos, Pokémon Oro y Plata. Su creador los ha colocado de tal forma que con echar sólo un vistazo podemos conocer sus habilidades, ataques y demás *historias* que no vendrán muy bien para hacernos con todos...

WWW.POKECUEVA.NET

Impresionado nos hemos quedado al ver está página web. Al entrar nos veremos inundados por la cantidad ingente de información que tiene la Pokecueva. Ésta se encuentra dividida en dos columnas verticales a ambos lados de la pantalla a las que se puede acceder de forma clara y cómoda. Cabe destacar los foros de discursión, el *chat* y un apartado impresionante de descargas que se reparte entre imágenes de la película, 3D y del propio videojuegos, además de una galería muy interesante con muchos iconos para que nuestro PC parezca una selva.

HTTP://MPOKEMON.METROPOLI2000.NET

Página muy interesante con un diseño esmerado en la que podremos encontrar información sobre Satoshi Tajiri, el mítico creador de los Pokémon. Como las demás páginas que os estamos comentado, Mundo Pokémon 6 cuenta la historia de Pokémon, sigue los rumores de la tercera temporada de la serie de televisión y nos ofrece diferentes juegos interactivos como el Pokéahorcado.

HTTP://POKEMON.NINTENDO.ES

La página oficial de Pokémon está hasta arriba de información, imágenes, noticias, además de ofrecernos un fabuloso diccionario con todos los términos de ese juego que hace estragos. Nintendo, además, ha incluido una galería con fondos de alta calidad que podemos bajar y poner en nuestro escritorio. No serás un entrenador en condiciones si no visitas esta página...

LAMU

LA PEQUEÑA EXTRATERRESTRE

DE LA CREADORA DE RANMA1/2

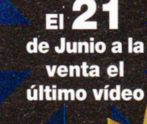
La serie más divertida de Rumiko Takahashi.

Las nuevas aventuras de la creadora de Ranma 1/2.

















SAKURA MAIL 1 2 3

Lo más picante del manga japonés







¿Que hacer si la noche antes del examen te visita una chica muy, muy disponible?

Los 12 capítulos en sólo 3 vídeos

El 21 de Junio a la venta el último vídeo



ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS S.L.
Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • http: //www.mangafilms.es
E-mail: manga@mangafilms.es

manga films





Bon Jovi, el regreso

Bon Jovi ha regresado con el álbum "Crush". Sus componentes se lo pasaban muy bien por su cuenta (Jon actuando en películas, Sambora grabando en solitario, Bryan moviéndose en círculos teatrales, y Tico pintando y esculpiendo), pero el gusanillo de la banda de rock famosa ha podido más que todo eso. Ha sido una espera larga porque desde mediados de la década de los noventa, los chicos de Bon Jovi no se juntaban en un estudio de grabación. Y como no podía ser de otra forma, el disco viene acompañado de la carretera. En julio se da el pistoletazo de salida para una larguísima gira que llevará al grupo por todo el mundo (España incluida en verano). El rock para todos los públicos de Bon Jovi ha regresado, a lo largo de este tiempo a sus viejos fans les ha dado tiempo a ir a la Universidad.

Éxito en Alemania de Killer Barbies



Érase una vez una banda de Vigo llamada The Killer Barbies. En España no se jalaba una rosca; pese a la resultona imagen de su cantante Silvia, su éxito en los circuitos indies, y su inteligente forma de mezclar el rock and roll y la cultura basura. Esa forma de conjugar los juguetes de plástico, la hamburguesa y las series de televisión más horteras, no era comercial, decían por aquí. Parece que los alemanes no lo han entendido así. Un subsello de la multinacional BMG fichó al grupo, les financió un vídeo de lo más resultón, se gastó unos marcos en promoción, les montó unos cuantos conciertos (incluida una gira para telonear a Iggy Pop en septiembre)... y el resultado ha sido que su nuevo álbum, "Bad taste" (una especie de resumen remezclado de su carrera hasta la fecha), se ha convertido en un éxito en tan heladas tierras (hablamos de decenas de miles de copias vendidas). Y el fenómeno no ha hecho nada más que empezar, cuentan las crónicas que desde Héroes del Silencio los germanos no se habían entusiasmado tanto con un grupo de rock ibérico.

Festivales en Julio

Si eres de los que no te pierdes un festival de música, en julio tendrás para elegir. El día 6, se celebrará en Madrid "Rock & Tipo", con una larga lista de grupos (Dover, Melon Diesel, Medina Azahara, Hamlet, Los Suaves, Boikot, Los Enemigos, Ixo Rai!, entre otros muchos) que tocarán para conseguir 150.000 vacunas destinadas a los países africanos. En Moncofa (Castellón) la cita es con el nuevo heavy metal; allí actuarán, en el Machina 2000, los días 8 y 9, formaciones tan duras como Mago de Oz, Edguy, Avalanch o Azrael. El 15 de julio, en Rocknsurf, en la localidad malagueña de Fuengirola será posible disfrutar del sol, la playa y la música. La siguiente gran parada será en el Santirock que tendrá lugar del 13 al 15 de julio en Santiago de Compostela, donde han confirmado su participación Dover, Iggy Pop, Asian Dub Fundation o Sonic Youth, entre otros muchos. Y por fin, del 21 al 23 de julio, en La Llanera (Asturias), el más ambicioso de los festivales: más de setenta conciertos con gente como Beck, Hamlet, Lou Reed, Pet Shop Boys, Rollins Band, y un largo etcétera.



Serena, melodías desde Asturias

Pim, pam, pum... Un, dos, tres... ¡Fuego! La maquinaria que convierte a jóvenes en estrellas del pop está engrasada. Funciona a pleno rendimiento y ha empezado a trabajar en Serena. Quinteto asturiano con chica al frente (Yolanda), en sus inicios se llamó Bogarde, y diversos concursos y maquetas después, ha conseguido parir su álbum de debú con una multinacional apoyando y Alejo Stivel como productor de moda. Sus canciones ya suenan en la radiofórmula y tú también, aunque no lo sepas, has tarareado alguna.



Kid Rock, recuperando viejas canciones

Las primeras canciones de Kid Rock no eran fáciles de conseguir; el rockero norteamericano las grabó en su propio sello independiente, y lógicamente no tuvieron la misma distribución masiva que su éxito comercial "Devil without a cause" (más de diez millones de copias vendidas). Para paliarlo, al menos en parte, se edita ahora "The history of rock", una selección de aquellos viejos temas. Y, por cierto, Kid Rock va a aparecer en un capítulo de "Los Simpsons", para animar una fiesta que monta Homer en la playa.

Oasis, habitaciones separadas

Mucho se ha escrito sobre las malas relaciones que mantienen los chicos de Oasis, y muy especialmente los hermanos Gallagher. Últimamente, sin embargo, las cosas parecían estar tranquilas. Ya sabemos la razón, se ven lo menos posible. Tan poco, tan poco, que en la última visita del grupo a Madrid, sus componentes se alejaron en tres hoteles diferentes.

Y además...

Iron Maiden tocará el 18 de julio en San Sebastián, el 19 en Madrid, el 21 en Mijas, el 22 en Murcia y el 23 en Barcelona; Rosario prepara un disco de rumbitas, Jarabe de Palo de rock latino, Serrat de canciones sudamericanas, y Sexy Sadie de pop; el verano promete ser caluroso; los rockeros americanos se tiran los trastos a la cabeza a favor y en contra de Napster por su buscador de archivos MP3 en Internet; las ventas de discos en España siguen bajando; y todavía falta una temporada para que llegue el fin del mundo.



Estos bichos tienen muy mala cara y la noche será su escudo para atacar a la desvalida Humanidad.

(murciélagos)

BATS

Terror en la oscuridad

El terror acecha en la oscuridad a los habitantes de una población de Texas. Un experimento genético ha modificado el ADN de los murciélagos y estos bichitos se han convertido en unas terribles bestias. A ellos se enfrentan un sheriff y un par de zoólogos. Punto y coma arriba o abajo, así es el convencional argumento de "Bats (murciélagos)", mil y una veces repetido en las pelis de terror (la diferencia es que el bichito asesino puede ser un tiburón, una piraña, una serpiente o cualquier otra especie del reino animal).

No, Leon no está mirando la hora en su reloj último modelo... es que un murciélago le está mordiendo.

EL MURCIÉLAGO, UN MAMÍFERO DE NATURAL PACÍFICO

Hay que reconocer que el director Louis Morneau ha escogido con tino al bichito objeto de las desdichas de los protagonistas y del miedo del espectador. Aunque de natural pacífico, tanto su aspecto como su crápula vida nocturna han propiciado múltiples leyendas que ponen a caer de un burro a tan simpático animalito: desde su histórica relación con las brujas, pasando por la leyenda de Drácula, hasta su supuesta afición a la sangre humana (completamente falsa, nuestra hemoglobina sólo gusta a los mosquitos y los murciélagos se zampan a éstos en sus correrías nocturnas).

RECORDANDO A HITCHCOCK

Los críticos cinematográficos no dudado en comparar las similitudes en "Bats" y "Los Pájaros", de Alfred Hitchcock. Todos lo han hecho en contra de los murciélagos, pero es obvio que existen. Ambas películas se desarrollan en una ciudad pequeña y el peligro viene del cielo en forma de seres con alas; de hecho, algunas de las escenas de murciélagos son homenajes al inquietante largometraje firmado por el llamado maestro del suspense. Ahí acaba todo. La vocación de Hitchcock era filmar una película para la posteridad y la de "Bats", simplemente entretener (y asustar) al espectador (como el buen cine de terror de toda la vida). El principio y final de "Los Pájaros" quedaba abierto (nadie sabe todavía por qué los tiernos gorrioncillos se volvieron, de repente, tan sanguinarios), no el de "Bats" (aunque no es difícil imaginarse una segunda parte). Y lo más importante: los efectos especiales.

EFECTOS ESPECIALES AL SERVICIO DEL ESCALOFRÍO

Hitchcock tuvo que echar mano de la imaginación para suplir las limitaciones técnicas de la época y el director Louis Morneau se ha visto favorecido por el espectacular desarrollo en los últimos años de los efectos especiales cinematográficos (pese a que se echen en falta un par de primeros planos más explícitos).

Por el aire confiado del Sheriff, desde luego los murciélagos tienen poco que hacer en este pueblo.

Y para provocar el escalofrío nada mejor que combinar murciélagos mecánicos con otros creados mediante ordenador (atención mentes fácilmente impresionables: cuando los animalejos se "aproximan" desde el fondo parece que van a saltar de la pantalla sobre el espectador). Trabajo complejo y minucioso para dar sensación de realidad que se ha conseguido mezclando técnicas clásicas y modernas. Si te da miedo la oscuridad, si oyes un batir de alas y un cosquilleo recorre tu cuerpo, si crees que las pesadillas nocturnas son malas compañeras..., yo que tú no vería esta película, forastero.



Lou Diamond Philips y Dina Meyer no dan crédito de la voracidad de estos quirópteros mutantes...

Noticias

"Destino final", con el susto en el cuerpo

Si cuando entras en un avión te sudan las manos, gigantescas bolas bajan (o suben) por tu garganta, y estás convencido de que es imposible que un "monstruo metálico" tan pesado se mantenga suspendido en el aire sin caerse; las primeras escenas de "Destino final" te dejarán anonadado. A partir de ahí, viendo la película, irás de susto en susto. ¿Quién será el próximo en morir?, ¿cómo?, ¿qué fuerza sobrenatural es capaz de provocar el siguiente desastre?, ¿de dónde ha sacado el protagonista esa extraña capacidad de visión del futuro tan terrible? Si disfrutas con los escalofríos y el terror es tu género favorito, "Destino final" no te defraudará: una nueva ración de miedo está servida.



Salarios de película

Según la revista "Premiere", algo así como la biblia cinematográfica de lo que se cuece en Hollywood, el actor mejor pagado del mundo es Tom Cruise, Julia Roberts la actriz que más gana (en ambos casos no oyen la palabra ¡Acción! si su cuenta corriente no aumenta en unos 4.000 millones de pesetas) y Antonio Banderas (en torno a los 2.200 millones de pesetas) es el único español que aparece en la lista que se leen todos los inspectores de Hacienda de Estados Unidos.

Se rueda "El señor de los anillos"

El director Peter Jackson ya ha empezado a rodar en Nueva Zelanda "El señor de los anillos", una serie de tres películas basadas en las otras tantas fantásticas novelas de J.R.R. Tolkien. El estreno está previsto para las Navidades de los años 2001, 2002 y 2003, así que todavía tienes tiempo de leer las obras antes de verlas en el cine; aunque sean miles de páginas, merece la pena.

Sandra Bullock también sabe llorar

Sandra Bullock se convirtió en una estrella de Hollywood participando en películas románticas o de acción. Desde que condujera un autobús en la trepidante "Speed", su pinta de chica normal, su sonrisa de no haber roto nunca un plato (capaz, no obstante, de enfrentarse a situaciones límite) enamoró a los espectadores. Ahora, con su más reciente película, "28 Días" ha querido romper con el estereotipo; se ha liado la manta la cabeza y ha protagonizado un dramón en el que encarna a una alcohólica que intenta rehabilitarse. Prohibido ir al cine sin pañuelos.

Más entregas de Dinosaurios

¿Alguien pensó que había terminado la fascinación cinematográfica por los dinosaurios? Pues se equivocó. En los próximos meses podremos ver, al menos, dos grandes superproducciones: "Dinosaurs" de la Disney, que está arrasando en las taquillas de Estados Unidos, y la tercera parte de "Parque Jurásico", que no dirigirá Spielberg, sino Joe Johnston ("Jumanji").

Textos Música y Cine: Santiago Erice

Las páginas del Lector

Este mes vuestra sección está hasta arriba de cosas: dibujos, PS2, la nueva Lara Croft, la tercera evolución de Pikachu y Joy y Stick... ¿Acaso queréis más? Hasta el mes que viene...

Los Maestros del Pincel

Vaya, vaya, vaya, cómo nos habéis sorprendido este mes. El número y calidad de todos los dinujos nos ha puesto muy complicado elegir a estos cinco de entre el montón de cartas recibidas.
Los temas se reparten entre los famosos Pokémon y los aventureros Indiana Jones y la amada Lara Croft.
Antonio Vadell nos ha mandado a un Pikachu regordete y cuco como pocos y a su evolución, el misterioso Raichu. La cántabra Carla de Miguel nos pidió por favor que publicásemos su dibujo, pero no hizo falta ya que nos *moló* cantidad.
Pero el que se ha salido por todos los lados ha sido Alberto Molina de Albacete con sus dos caricaturas de Indiana Jones y una muy sexy y graciosa de Lara Croft.
El mes que viene publicaremos más dibujos, pero no paréis de enviarlos, ya que todos nos han encantado y queremos ver a los maestros del pincel que tenemos como lectores...

Antonio Vadell (Baleares)

#25 PIKACHU

Carla de Miguel (Cantabria)



Alberto Molina (Albacete)



Alberto Molina (Albacete)


Antonio Vadell (Baleares)

JOY Y STICK

Isidro+Roger













¡El monolito era una PS2!

El misterio ha terminado. El famoso Monolito que hacía acto de presencia en "2001 Una Odisea en el Espacio" de Stanley Kubrick, no era el legado de una civilización inteligente, sino un olvido de un ejecutivo de Sony que, hace más de 200 millones de años paseaba, como el que no quiere la cosa, por la Luna. El enigma pudo resolverse gracias a una accidentada casualidad: el último huracán –llamado Po Zí– que desvastó todos los territorios al sudeste de Isla Moza, levantó tal jaleo que el museo de litografías de la capital salió por los aires. La piedra en cuestión –llamada "Man on the Moon with the Monolito"– fue impulsada más de 30.000 kilómetros hasta caer en la puerta del chalé adosado que Jiménez del Oso tiene en la rivera del Manzanares. Su condición de lector de Juegos & Cía. le permitió detectar coincidencias entre ambas representaciones: el Monolito y la PS2 colocada verticalmente. Se espera que Philippe Junot dirija un *remake* del clásico titulado "PS2...001a Very Big Odisea". La protagonista será Rocíito.

La nueva Lara Croft

La chica que da cuerpo a Lara Croft no es como las anteriores. Su nombre es Lucy Clarkson, es inglesa y está a punto de cumplir los 18 años. XD Ya la vimos hacer sus primeros pinitos como Lara Croft en el pasado E3, pero para aquellos que no la hayan visto, a la derecha tenéis una imagen de su escultural cuerpo vistiendo las ropas típicas de la *buscatumbas*. Esperamos que esta dure más que las anteriores por que si no... vamos a empezar a liarnos de verdad.

Los justicieros de Juegos & Cía.

¡Link es el mejor!

Zelda... ¿un nombre?, ¿un simple juego?, ¿uno más del montón?... ¡¡NO!! ¡¡NO!! ¡¡Y 1000 veces NO!! Este juego es una maravilla: emoción, aventura, fantasía... se me acaban las palabras para definir lo que siento al convertirme en Link. Él es una leyenda, que se está quedando desbancada por los últimos capítulos de «Final Fantasy», «Tomb Raider» o «Pokémon»... Pero sigue ahí, de pie, aguantando la embestida. Yo, como *Zeldamaníaco* lo defenderé hasta el final. Gente como yo hará que siga finalmente en nuestras mentes...

Pero también me gustan otros juegos que son para exponerlos en un museo como el «Final Fantasy VIII», los «Pokémon», la saga «The Need for Speed», «Sonic Adventure», «Toy Commander», «Army Men», «Tekken 3», «Resident Evil»... y muchos más. Pero mi favorito, el que es único en su campo es «The Legend of Zelda». Un cordial saludo...

Andrés Olmo Alarcón (Valencia)



La Tercera Evolución Pikachu

En exclusiva para Juegos & Cía. os presentamos la tercera evolución de Pikachu. Su nombre es *Beetelachu* y deja de usar la electricidad como poder principal. Ahora, nuestros ataques serán de gasolina, humo y atropello. Su número en la lista de Pokémon es M-0055-J&C y estará disponible para Dolphin en versión carretera. Para conseguir sus servicios, debemos hacer *autoestop* en cualquier autopista cercana a Peñíscola. Si pasa por donde vivís... ponerle la zancadilla.





Participa y consigue tu gorra exclusiva de Juegos & Cía.

Envíanos tus cartas y, si son publicadas recibirás esta fantástica gorra.

Bases en la Pág. 90



Bases en la pág. 90

Staff

Directora
Cristina M. Fernández
Diseño y Autoedición
David Pereira (Jefe de Maquetación), Carlos García
Redactor Jefe
José Luis Sanz
Redacción
Gustavo Bernaldo, Nacho Hernández
Secretaria de Redacción
Sonia Luengo
Colaboradores
Jorge Fernández, Santiago Erice, Ismael Rodríguez



Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Director General
Carlos Pérez
Editora del Área de informática
Mamen Perera
Directores de División
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein
Subdirector General Económico Financiero
Rodolfo de la Cruz
Director Comercial
Javier Tallón
Directora de Marketing
María Moro
Director de Producción
Julio Iglesias
Director de Distribución
Luis Gómez-Centurión

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: María José Olmedo
(Directora de Publicidad) mjolmedo@hobbypress.es
Diana Chicot (Coordinadora de Publicidad)
dchicot@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 -9ª Planta
28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena
jcbaena@hobbypress.es
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: Federico Aurell
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: Maria Luisa Cobian
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco
Miguel Vigil
Sistemas
Javier del Val
Fotografía
Pablo Abollado
Redacción
C/ Pedro Teixeira, 8 -5ª Planta
28020 Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15
Fax Redacción: 902 15 17 98
Tel. Suscripciones: 902 12 03 41/2
Fax Suscripciones: 902 12 04 47

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: Boyaca Tel.: 91 747 88 00
Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamerica, 1532 - 1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: CADE, S. A. de C. V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F. - Telf.: 531 10 91
Venezuela: Disconti, S. A. Edificio Bloque de Armas Final Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Spirito Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión
Avenida Gráfica Tel.: 91 680 20 03
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid.
Fotomecánica
Espacio y Punto

Depósito legal: M-31974-1999

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
9/2000
Printed in Spain



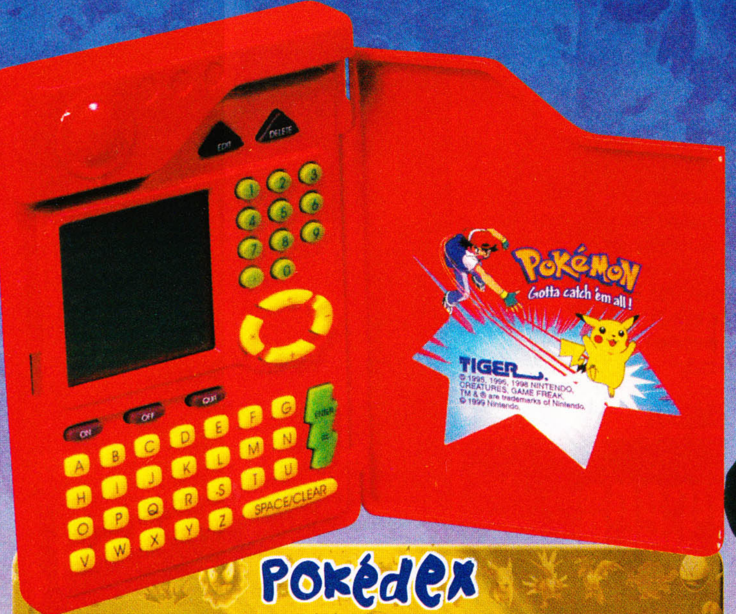
HOBBY PRESS es una empresa de GRUPO AXEL SPRINGER
Solicitado control OJD

Juega con todos

Si somos unos súper entrenadores y los cartuchos de Pokémon nos saben a poco, es hora de ir haciéndonos con algún que otro juguete que nos calme un poquito la fiebre hasta que lleguen los nuevos videojuegos...

Cámara Pokémon

Si queremos fardar más que nadie en nuestras vacaciones, lo mejor será llevarnos un bonito recuerdo fotografiando con esta cámara Pokémon. Cuenta con un objetivo de 35 mm. y no hay que utilizar ningún carrete especial para las fotos. Pero la sorpresa nos la llevaremos cuando las fotos ya estén reveladas, ya que esta cámara incluye con cada instantánea un bonito marco que rodeará todas nuestras hazañas veraniegas. ¿Precio de esta absoluta maravilla?: pues 4.995 ptas.



Pokédex

¡Lo vas a flipar amigo entrenador! Si quieres llegar a ser el número uno, tendrás que contar con un Pokédex como este. Entre sus funciones principales hay que destacar la posibilidad de conocer las características de los150 Pokémon, sus habilidades y el ataque especial de cada uno de ellos. Pero además, podremos ver diferentes animaciones para familiarizarnos mucho más y reconocerlos cuando vayamos a capturarlos. El Pokédex es un objeto esencial en el trabajo de campo de un entrenador Pokémon, así que si queremos hacernos con uno, sólo tendremos que pagar 5.495 ptas. No está mal, ¿no?

Mini peluches Pokémon

Casi todos los Pokémon son muy cariñosos y dan ganas de abrazarlos y estrujarlos, pero como realmente no existen, hay que conformarse con estos suaves y esponjosos *minipeluches*. Se venden en paquetes de 20 Pokémon en los que podremos encontrar las razas más variopintas y diferentes. Por supuesto, Pikachu no podía faltar en este surtido, así que tocará encontrarlo. El precio de los 20 bichos es de 1.495 ptas. así que será mejor ir ahorrando para conseguirlos todos...

Monopoly Pokémon

Llegó el momento de sentarse a la mesa a echarnos unas partidas con este Monopoly tan especial y repleto de amiguitos Pokémon. Y es que todo en esta edición para coleccionistas huele a fiebre Pokémon: billetes, fichas, tarjetas, dinero...
A la hora de ponernos a jugar podemos reunirnos con otros siete amigos y disfrutar a tope de unas *enchuscadoras* partidas al más puro estilo tradicional del Monopoly pero con todo el carisma de Pokémon: es decir, comprar, vender y triunfar.
Podremos encontrarlo en cualquier gran almacén por un precio muy similar al de los otros Monopoly: 7.495 ptas. ¡A comprar se ha dicho, como buenos maestros Pokémon tenemos que hacernos con todos...!







Elige el sorteo (o los sorteos) que te interesen. Recorta y envíanos el cupón de participación original (no valen fotocopias) con tus datos a:
HOBBY PRESS S.A.
REVISTA JUEGOS & CÍA.
SORTEO... (escribe el nombre del sorteo en el que participas)
Apartado de correos 328
28100 Alcobendas Madrid.
Puedes participar en todos los sorteos que quieras pero recuerda que sólo valen los cupones de participación originales.

5 Juegos "London Racer" para PC

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

36 Tazones de la película "28 días"

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

4 Juegos Barça Manager 2000 para PC y PSX

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

5 Bolsas de deporte de Virgin

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

2 Balones oficiales de Adidas

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

5 Camisetas "Lucky Luke"

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

1 Gravis BlackHawk Digital

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

2 Volantes Rolstick plata + Juego MotorHead

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

Trucos y página de los lectores Juegos & Cía

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

5 Memorias N64 256K negras

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

15 Mochilas "Colin McRae Rally 2.0"

Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: ....
Fecha de nacimiento: ....

El mejor juego del mes Juegos & Cía

El mejor juego es: ....
.... Sistema: ....
Nombre: ....
Apellidos: ....
Dirección: ....
Localidad: ....
Provincia: ....
C. Postal: ....
Telf: .... Fecha de nacimiento: ....

GANDORES DE LOS CONCURSOS DEL MES DE ABRIL

ALFOMBRILLAS "TOMB RAIDER IV" •Naroa Ramo Goikoetxea (Alava) •Sergio Palomares Franco (Alicante) •Rafael Jose Fernández Fernández (Asturias) •Antonio Vela Díaz-Ambrona(Badajoz) •Antonio Vadell Sastre (Baleares) •Sebastián Corao González (Barcelona) •Alejandro Saez Vanacloig (Castellón) •Francisco Miguel Muñoz Reina (Granada) •Carmen de la Rosa Cruz (Huesca) •Juan Carlos Canosa Suárez (La Coruña) •Desirée Cuesta Ayuso (Madrid) •Carlos Boluda Delgado (Madrid) •Sergio Sánchez Manzano (Madrid) •David Manuel Tobarra Ruiz (Murcia) •Abián García Luis (Santa Cruz de Tenerife) •Juan Gil Martínez (Sevilla) •David Beza Quesada (Sevilla) •Daniel Arribas Ríos (Soria) •Andrés Fernández Casanova (Valencia) •Miguel Angel Buenafé Romea (Zaragoza) •**BALONES ANTIESTRESS "MANAGER DE LIGA"** •Pablo Alvarez Zuazua (Asturias) •María Salvador García (Asturias) •Oliver Mateos Nogales (Badajoz) •José Aparicio Alvarez (Barcelona) •Francisco Javier Ruiz Flores (Cádiz) •Antonio Jesús Jiménez Navas (Cádiz) •Javier Vacas Jiménez (Jaén) •Javier Hernández Toledo (Madrid) •Sergio Romero Fernández (Madrid) •Roberto Plata Talavera (Madrid) •José Fernández Gil (Madrid) •Ricardo Alonso Martínez (Murcia) •Daniel Carpio Martín (Salamanca) •Hector Guerra Collar (Tarragona) •Sergio López Alvarez (Valladolid) •**BSO DE "POKÉMON, THE FIRST MOVIE"** •Alexis González Sadik (Barcelona) •Jose Antonio Rodriguez Calzada (Cantabria) •María Plaza Gutierrez (Ciudad Real) •Francisco José Delgado Vega (Madrid) •Aitor Pulgar Calvillo (Madrid) •Jorge Fernández Higueras (Madrid) •Rocio Ortega Chica (Málaga) •Alberto Jorge Rodríguez (Pontevedra) •Jose Antonio Fernández Pérez (Principado de Asturias) •Manuel Gómez Espina (Sevilla) •**CAMISETAS "ARMY MEN"** •Abel Montes Diez (Asturias) •Pedro Maza Gallego (Barcelona) •Jose Angel Crespo Fuente (Cantabria) •Enrique Jiménez Guerrero (Sevilla) •Richard Viadero Azkona (Vizcaya) •**CAMISETAS "TIME MACHINE"** •Elena Gorostiaga Ugalde (Cantabria) •Nicolás Sanmartín Sánchez (Málaga) •Miguel Angel Acevedo González (Sevilla) •**CAMISETAS COLIN MCRAE RALLY 2** •Miriam García Bañón (Alicante) •Antonio Vela Diaz-Ambrona (Badajóz) •Carlos Iserte Moix (Barcelona) •Juan Carlos Martín Goméz (Barcelona) •Borja Parra Albares (Barcelona) •José Angel Crespo Fuente (Cantabria) •María Plaza Gutierrez (Ciudad Real) •Marcos Alguacíl Gil (La Rioja) •Miguel Luque Domínguez (Las Palmas) •Walter Antonio Saboya García (Madrid) •Jose Carlos Moreno García (Málaga) •Federico Borja Rubio Ruiz (Murcia) •José Soriano García (Sevilla) •Fernando Muñoz Moreno (Sevilla) •Salva Soria Silla (Valencia) •**JOYSTICK PANTHER RDX PARA PC** •Alberto Castellano García (Cuenca) •Adrián Cano Franco (Madrid) •Angel Fernández Alvarez (Pontevedra) •Alberto Jorge Rodríguez (Pontevedra) •Javier Santana Areces (Valencia) •**JUEGOS "TZAR. EL PODER DE LA CORONA"** •Adrián Ferrandiz Candalija (Alicante) •Moisés Bedate Tirado (Badajóz) •Francisco Javier Sánchez Fernández (Murcia) •Manuel Quiriga Lorenzo (Pontevedra) •Eusebio Prieto Ceballos (Sevilla) •**RELOJ "TIME MACHINE"** •Fernando Muñoz Moreno (Sevilla) •**TRIDENT PAD N64 AZUL Y ROJO** •Juan Antonio Delgado González (Albacete) •Carlos Cabasa Lladó (Barcelona) •Francisco Gómez Padrón (Cádiz) •Daniel Esco Labian (Huesca) •David Gonzálo Pena (La Coruña) •Alberto Masía López (Madrid) •Francisco José Delgado Vega (Madrid) •Elena Gallardo López (Madrid) •Daniel Osorio Garrido (Tarragona) •Gaspár Aspas Requena (Valencia) •**VOLANTE TOP DRIVE 426 PARA PSX** •Carlos López Gómez (Alicante)

BASES DE PARTICIPACIÓN: 1- Podrán participar en los sorteos todos lectores de Juegos & Cía que envíen el cupón de participación a la dirección de la revista. **2-** De entre todas las cartas recibidas para cada sorteo, se elegirán tantas como regalos se sorteen en cada concurso. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. **3-** Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 15 de junio de 2000 hasta el 17 dejulio de 2000. **4-** La elección de los ganadores se realizará el 24 de julio de 2000 y los nombres de los ganadores se publicarán en la revista. **5-** Todos los sorteos quedan circunscritos al territorio nacinal. **6-** El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. **7-** Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Hobby Press y los organizadores de cada sorteo.



RECIBE TU REVISTA EN CASA

ELIGE TU OPCIÓN

OPCIÓN 1



Por sólo 4.500 pesetas (12 números x 375 pesetas) recibe de regalo una de estas dos estupendas «Figuras de Acción»* de la colección Aventuras de Lara Croft de Bandai.

*No es posible elegir.

OPCIÓN 2

Por sólo 3.600 pesetas (20% de descuento) puedes conseguir los próximos 12 números de Juegos & Cía. Así cada número te costará sólo 300 Ptas.

Y además...

- Aunque se agote algún mes, tu tendrás tu ejemplar reservado.
- Lo recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.

Envíanos tu solicitud de suscripción por correo (la tarjeta no necesita sello) o llámanos de **9h.** a **14,30h.** ó de **16h.** a **18,30h.** a los teléfonos **902 12 03 41** ó **902 12 03 42**. También puedes enviarnos el cupón por fax al número **902 12 04 47** o por correo electrónico en la dirección **e-mail: suscripcion@hobbypress.es.**

Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.



GROUND CONTROL
¡TE RECOMIENDO QUE TE ALISTES YA!